

Anno II n° 12
MAGGIO 1987
L. 3.500

PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI

VIDEO
GIOCHI

PER
ATARI
C. 64
C. 16

RITORNANO LE MEDAGLIE D'ORO:

**HEAD OVER HEELS
SPINDIZZY**

GIOCHI CALDI DI MAGGIO

**HOLLYWOOD HIJINKS
ENDURO RACER
INTO THE EAGLES NEST
BARABARA**

RACCOLTE AI RAGGI X
Due dozzine di compilation messe al torchio
BUON COMPLEANNO ZZAP!
Avanti verso le seconde candeline!

MSX
SPECTRUM

Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta

I M A G I N

ARKANOID
 N. 11 SCHERMO
 DOPO SCHERMO
 L'ARCADE PIÙ
 AVVINCENTE DEL
 MOMENTO!
 FEDELE
 ALL'ORIGINALE
 NELLA GRAFICA
 BRILLANTE E IN
 TUTTE LE VARIE
 PARTI DEL
 GIOCO.
**ARKANOID "THE
 REAL THING".**
 L. 18.000



E E R I N G



MAG MAX

MANTIENI I NERVI SALDI O SEI MORTO! METTI ASSIEME I PEZZI DI QUESTA POTENTE MACCHINA E FORSE AVRAI QUALCHE POSSIBILITÀ DI PORTARE A TERMINE IL TUO COMPITO. GRAFICA E GIOCO TRAVOLGENTI. SPARA-SPARA AL LIMITE DELL'IMPOSSIBILE. IMPOSSESSATI DI MAG MAX — È UN KILLER! L. 18.000



ARMY MOVES



ARMY MOVES — SEI UNO DEI PRESCELTI — DOCUMENTI DI VITALE IMPORTANZA ASPETTANO DI ESSERE RECUPERATI — AVRAI BISOGNO DI TUTTO IL TUO CORAGGIO E DELLA TUA ABILITÀ PER AFFRONTARE I BOMBARDAMENTI NEMICI, PER USARE DIVERSI TIPI DI ARMI E DI MEZZI DI TRASPORTO, PER RAGGIUNGERE IL TUO OBIETTIVO AD OGNI COSTO. L. 18.000

SUPER SOCCER — GIOCO MOLTO REALISTICO, AUTENTICO CONTROLLO DELLA PALLA, COMPETIZIONE EUROPEA, E MOLTO, MOLTO DI PIÙ PER IL GIOCO SPORTIVO DELLA STAGIONE! L. 18.000

GOLF

UNA SUPERBA SIMULAZIONE DALLA KONAMI. SCEGLI IL CAMPO DA GIOCO, IL TIPO DI TIRO E DI MAZZA. CON DIFFERENTI CONDIZIONI DI TERRENO E METEOROLOGICHE — TUTTO IL REALISMO DI UNA VERA PARTITA DI GOLF L. 18.000

the name
the game

MAG MAX — Game Design Nichibutsu
ARMY MOVES — 1987 Game Design Dynamic

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255



SOMMARIO

Editoria

Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamara
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide Cesari e
Dario Codognato

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino, 32
Cernusco s/N (MI)

Felcolite
Claudio Livezzi
Via Teruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. 02 / 6070403 6080150

Su licenza di:



A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1986

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Farnagola, 75
20142 Milano

Arretrati: il doppio del
prezzo di copertina, vanno
richiesti a:
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

IL RITORNO DELLE MEDAGLIE

HEAD OVER HEELS

Chi ha detto che gli eroi
devono essere tutti d'un
pezzo? Una nuova avventura
in "simbiosi" dagli autori di
Batman ... pag. 14

SPINDIZZY

Un grande classico di tutti i
tempi esce in versione per
Atari! Non potevamo perdere
un'occasione del genere ... pag. 18

I GIOCHI CALDI DI MAGGIO

RANARAMA

Una divertente mistura di
Gauntlet e Paratrooper ... pag. 16

ENDURO RACER

Una più che dignitosa
conversione di un bel coin-op ... pag. 32

INTO THE EAGLES NEST

La prima realizzazione della
Interceptor's si rivela una
gradita sorpresa ... pag. 36

HOLLYWOOD HJINX

Un nuovo, per forza già
classico adventure della
Infocom ... pag. 53

ATTUALITÀ

PROCREAZIONE MENTALE

Dopo il pesce d'aprile del
velocizzatore Andrew
Braybrook si dà una calmata e
si prepara per un viaggio in
USA ... pag. 60

RACCOLTE AI RAGGI X

Sempre più presenti sul
mercato, le compilation non
potevano sfuggire al giudizio
dei terribili recensori ... pag. 56

DA UN ANNO FEDELI

PRIMA PAGINA

Proclami e promesse del
direttore per il primo
compleanno di ZZAP! in Italia ... pag. 7

LA POSTA

Quattro pagine di "belle
lettere", domande e risposte,
ragioni e torti ... pag. 10

AVVENTURA

Il Mago è un po' preoccupato
per la mancanza di offerte
d'aiuto, ma si rifà con un
nuovo gioco della sua amata
Infocom ... pag. 53

TOP SECRET

Una sfilza di listati lunghissimi
per migliorare la vostra
conoscenza del BASIC e per
barare ad un bel po' di giochi ... pag. 44

NEWS

In anteprima tutti i particolari
del nuovo gioco "bomba" della
Palace Software e le solite voci
sui prossimi arrivi ... pag. 64

PARADE

La classifica dei lettori,
diventata testo di riferimento
per tutti gli esperti del settore ... pag. 69

THE TERMINAL MAN

Sempre più vicino al termine ... pag. 72

FINALMENTE
un programma semplice
per conoscere e imparare ad usare
IL TUO COMPUTER MSX

**VIDEO
GIOCHI**

AUTOCOMP

SCUOLA



ARMATI®
ARMATI
ARMATI

**IL SOFTWARE NUMERO 1
DISTRIBUITO IN TUTTA ITALIA**

DA: ITAL SOFT
AUDIO MUSI
LOGICA FORNITURE
SOFTWARE COMPANY
SOFTEL S.r.l.

DITTA CIRANI MAURO
SPAZIO GAMES
DITTA FERRARI
DITTA TRAVERSO
SUD SOFTEL



BUON COMPLEANNO ZZAP!

LA PAGELLA

DI ZZAP!

PRESENTAZIONE

Contenzione, Istruzioni certacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiere), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA

Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione fluidità del movimento.

SONORO

Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità delle tecniche che estetica della

musica. E ancora? Il sonoro annoio?

APPETIBILITÀ

Quando il gioco vi fa venire voglia di glocerlo e riglocerlo? Insomma, quanto è avvincente

LONGEVITÀ

Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO

QUALITÀ/PREZZO

Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti?

GIUDIZIO

GLOBALE

E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

Un anno fa, nelle edicole fece la sua comparsa un nuovo mensile dedicato ai giochi elettronici: ZZAP!

Affacciandosi timidamente sul mercato editoriale italiano, ZZAP! ha conquistato l'effetto di migliaia di lettori e in un solo anno è diventato il più autorevole mensile italiano di videogiochi. Non abbiamo a disposizione i dati di vendita della concorrenza e quindi non possiamo affermare, cifre alla mano, di essere anche il più diffuso.

Ciò nonostante il mondo editoriale è piccolo e le voci circolano e la nostra impressione, che per noi è una certezza, è che ZZAP! sia anche il più diffuso mensile italiano di videogiochi.

Il merito di questa crescita iperbolica va a tutti quei lettori che ci comprano e leggono, che l'hanno consigliato agli amici, che ci scrivono lettere di critiche e/o apprezzamenti, che ci inviano trucchi, POKE e mappe.

Come è comprensibile, qui in redazione, siamo molto contenti delle fiducia che ci avete concesso e già da ora possiamo promettervi che non dormiremo sugli allori, ma cercheremo di migliorare sempre più la vostra e nostra rivista.

Non possiamo raccontarvi tutti i cambiamenti che abbiamo in serbo per i mesi a venire, ma qualche cosa possiamo anticipare. Tanto per cominciare aumenteranno le fotografie a colori, rispondendo alle pressanti richieste di molti lettori e con l'approssimarsi delle fine del tumetto **The Terminal Man** avremo a disposizione delle pagine in più da riempire con altre recensioni e/o articoli d'attualità sempre più interessanti, informativi e divertenti a cui già siamo lavorando.

Insomma, stiamo lavorando per far sì che ZZAP! mantenga il suo primato e anzi lo rafforzi ulteriormente e come sempre siamo pronti ad ascoltare le vostre richieste e le vostre critiche (e anche i vostri complimenti) per preparare ogni mese un giornale che soddisfi pienamente le vostre esigenze in fatto di videogiochi.

La Redazione.

I BOLLINI QUALITÀ di ZZAP!

MEDAGLIA D'ORO

Il miglior gioco in assoluto fra quelli recensiti nel mese. Potrebbe non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetevi! Qualche volta potrebbero anche esserne due.

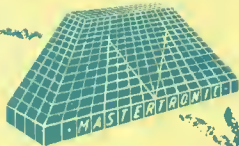
GIOCO CALDO

I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nel Giudizio Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, e meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

Big Trouble In		Into the Eagles	
Little China	24	Nest (GC)	36
Chelo	22	Lazarwhaal	34
Colony	20	Monkey Magic	35
Con-Quest	31	Nemesia	36
Diasasterblaster	27	Ranarama (GC)	16
Enduro Racar (GC)	32	Shao Lin's Road	26
The Equalizer	25	Shockway Rider	26
F.E.U.D.	40	The Sydney Affair	54
Head over Heels (MO)	14	SOS	23
Hollywood Hijinx (GC)	53	Spindizzy (MO)	16
		Star Raiders II	30





Lit. 5.000



Lit. 7.500



Lit. 5.000

MASTER
COMPUTER



Mastertronic/Soft Center Via Mazzini

RONIC GAMES



- ◀ Hai visto quanti sono i videogiochi **COMPUTER GAMES**. Ora li puoi trovare dal tuo rivenditore di fiducia sul nuovo espositore con la scritta **MASTERTRONIC**. Ma il prezzo?
L. 5.000 e L. 7.500!!

E tutti con istruzioni in italiano.

Inoltre la confezione in blister ti assicura che il prodotto originale arriva o te intatto.



ZZAPI! POSTA



Spetta! la redazione di Zzep, Sono un Voero allezionato lettore e anche questa volta Vi scrivo per confermare la sempre crescente soddisfazione che provo quando alogio la Vostra Rivista (con la "R" maiuscole).

Riguardo gli inavienibili rafai di cui pare ci lamanino parecchi lettori, devo dire che per me non sono una mancanza grava (con un po di metaria grila, nella peggiore della ipotesi si riesce a capira cosa intendevate dire dove avate appioppato un arora) e capisco del resto anche le Voere difficoltà; tuttavia li minimo che possa lara è aorarVi a dare li mogliot.

Volavo poi chidarVi de informazioni: i videogiochi della Jackson preumibilmente originali cha si trovano nella edicola, polranno mai essere oggetto

dalle Voere recensioni? Se ai, gradirei molto quale di STRIKE FORCE COBRA a di THE TRAP DOOR (e Magari anche qualche eluto in TOP SECRET).

Dopo aver appraio in modo ebbasianza accurato li BASIC, vorrei dedicarmi un pò al Linguaggio Macchina (ho un C-64); nonostante sembra sie abbasianza complicito, mi inierasserebbe parecchio grazie ai suoi rilevanti vaniaggi. Il problema è cha non sono riuscilo in nessun modo a procurarmi un libro edetto, neanche per lutta Cesarli! Volevo chiederVi quindi di indicarmi qualche titolo che possa darmi soddisfazioni e soprattutto come procurarmelo (sono disposto anche ed acquistarlo per corrispondenza).

Marco D'Angelo
Toeno Scalo (CE)

Sappiamo che questo sarà un mese decisivo per molti dei nostri lettori a cui facciamo gli auguri per un buon finale scolastico. Lasciate perdere i videogiochi e pensate a studiare, avrete un sacco di tempo per rovinarvi la vista dopo gli scrutini.

Una risposta collettiva per chi ha scritto chiedendoci lumi su Campionship Wrestling: la versione utilizzata per la recensione è quella su disco che comprende una serie di particolari assenti da quella su cassetta...



Spetta! la redazione di ZZAPI: vorrei innanzitutto complimentarmi per l'ottimo rivista che mi ha letto dimenticare tutta le altre di quello settore anche perchè avevo notato già da parecchio tempo il lento e progressivo disiacimento di altro rivista tipo V.G., ovviamente con mio gran dispiacere.

Ma bando alle melinconia, vi ho scritto quale lettera anche per comunicarVi e par comunicare a tutti i compulorami aelenini la nascita di un nuovo Club:

Club "Solly": c.à.v.

Vorrei chidarvi li permesso di pranderla di iano in lanto li materiale par li giornale del mio Club del Voero, ovviamente irascrivendo li Voero nome, in modo da poter riportare le notizie sempre più verifare e sicura possibili.

Andrea Manfreda, Psaicco (LE)

P.S.: Vi pragherai di riportare l'indirizzo del mio Club, sopra scritto.

Permesso eccordalo. Non abbiamo problemi da questo punto di vista a meno che il materiale tratto dalla rivista non serva a corrodere software di dubbia provenienza.

Per chi fosse interessato l'indirizzo del club fondato da Andrea è: Via Roma, 2/F, 73054 Psaicco (LE)

Gani, ma Redazione di Zzepi, voi dovete sapere che cosa è il Max Headroom Show ed è proprio di questo che vorrei parlarvi.

Mentre rileggevo l'articolo "DO RE MI FA SOL LA SI DO", pubblicata su Zzepi n. 4, ho notato che alla sua delle produzioni di David Whitaker applicava li nome Max Headroom a, accanto, tra parentesi, li nome Quicksilver. Solo de poco lo ho saputo dell'esistenza di un Max Headroom, e io banlismo cha el irata di un DJ inglese cralo da un computer.

Me allora cha cosa c'entra Whitaker con Max?

He forse contribuito alle realizzazioni di "Paranoia" (sigle del M.H. Show centate dello stesso Mez)?

Oppure he contribuito alle perta grafiche?

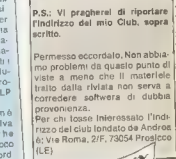
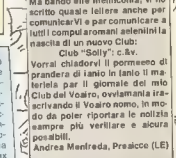
O, ultimo deduzione, è stato letto un gioco su Max (come Frankie Goes to Hollywood per esempio)?

Sparo di ricevere da voi, dalucidazioni su quasi miei interrogativi. Cordiali saluti. Xabarae

Max Headroom è un personaggio creato circa due anni fa da Annabel Jankel e Rocky Morton, due registi televisivi specializzati in videoclip musicali londinesi dello studio Cucumber. La loro idea era quella di inventare al computer un presentatore cha fosse l'essenza delle televisione. Dopo alcuni esperimenti di animazioni realizzati con uno Spectrum ZX, i due registi riuscirono a far finanziare il progetto dalla casa discografica Chrysele e da Channel Four (il quarto canale della televisione di stato inglese). Abbandonata l'idea di realizzare l'animazione in computer animation, ci si è rivolti alla finzione, le immagini del presentatore, l'attore canadese protagonista del film, sono state poi "irrealizzate" in elettronica in modo da dare l'impressione di un'immagine digitale. Nel 1985 fu rea-

lizzato il film e subito dopo iniziò uno show televisivo interamente presentato da questo mezzo busto elettronico. Spazzoni di questo programma sono quali trasmissioni di DJ Television il successo di Max Headroom in Inghilterra è stato enorme. Il gruppo inglese degli Art of Noise ha realizzato Paranoia con Max Headroom come special guest la Coca Cola lo ha utilizzato per la sua campagna pubblicitaria (dopo l'estate sarà programmata anche in Europa) e la Chrysele dopo essersi assicurata tutti i diritti su Max Headroom escludendo i suoi creatori ha in progetto le realizzazioni di un LP tutto suo.

Il videogioco di Max Headroom è stato realizzato dalla Quicksilver ed ispirato al film. Whitaker he realizzato la musica del gioco programmato da John Pickford. Al momento Max Headroom non è disponibile sul mercato italiano per un problema di diritti scaduti al termine dello scorso anno.





Geniale redazione, sono ancora io, Marco Spadini, e in verità mi vergogno un po' a scrivervi, dato che avete pubblicato già 2 mie lettere, ma sento il bisogno di fare una lunga chiacchierata con voi, che mi sembrare con le idee veramente a posto. Premetto che sarò un po' lunghino, ma è inevitabile.

Avevo già pronta nel cassetto la mia lettera, pronta per essere spedita, piena di critiche e domande di "sfida". Poi ho letto le vostre del n. 10. Mi sono vergognato come uno scurialaggio. Ho appiccato la lettera ad ho ricominciato. Avete proprio ragione le critiche che vi arrivavano da ogni parte fanno solo più confusione, ma non solo i soli: lo stesso succede a C+VG, COMMODORE USER, VIDEOGIOCHI, EG e chissà quanto altre riviste. Forse questo non perché ci sia elitismo ma bisogno di critiche, ma perché la gente frustrata sente il bisogno di emergere, di far vedere che è più brava degli altri.

"In Italia ci sono 50 milioni di tecnici sportivi" è stato detto; è risaputo che ogni italiano, al termine di una partita, e preso dal "RAPUS TRAPATTONIS": "Che scemi, si vedeva benissimo che era go!" "tutta colpa del tecnico, perché ha sostituito VIROSI?" "Io avrei messo Zanga a centrocampo" "E perché non all'attacco?" Ha un debole l'ormidabile "Oh, se ci fossi stato io, allora..." ecc. ecc. - lo stesso succede in ogni campo (inluso come settore), lo stesso con la mia 1ª lettera sono uno dei colpevoli. Non credo ci si possa fare niente, proprio perché non esistono mondi asettici (ricordate?) quindi chiudete un occhio e magari anche l'altro e sopportate. E veniamo alla lettera vera e propria cominciando con una domanda di "ouverture": nella pubblicità di XEVIUS c'era scritto "ANOTHER ATARI COIN - OP HITS THE 64 ZAAP 64" e significa che la redazione di ZAAP inglese ha dato che XEVIUS per 64 o ballo, poi la recensione gli applica 31%, ma come si spiega? lo stavo per comprarlo poi a uscito in edicola e ho avuto modo di vederlo. Gradirei delucidazioni dagli inglesi. Un'altra cosa è che quando recensite un gioco

dovete evidenziare la differenza fra le varie versioni. Ad esempio COBRA per SPECTRUM sarà anche bello, ma per 64 è esattamente il contrario della vostra: esplosioni orribili, sonoro incasinato, azione lenta fino all'inverosimile e si muore senza capire perché. Oppure CRYSTAL CASTLES per 64 non è MULTI-LOAD e grafica e sono sono identici all'originale. Un'ultima richiesta: quando pubblicate le foto prelevate foto piccole dall'intero schermo che foto di una sola parte, perché così sembra che i personaggi siano molto più snorzi del vero e può ingannare. Ed eccoli all'argomento che mi sta più a cuore.

Voi siete la prima rivista che si lamenta dell'originalità. Altri giornali (ad esempio... CENSURA) giudicano un gioco per grafica e bellezza, se poi è originale o no poco importa. E succedeva con HOWARD THE DUCK, HIGH-LOANER (TSK), TARZAN ad altri. Ormai la saturazione del mercato è a un livello incredibile. Per molla gente (ad esempio IUR, in ante M.M.) il bello di un gioco consiste nel capire se un astronave de 20 o 21 punti. Avrà anche un suo fascino, ma si sfugge. Possibile che molti gente sia ancora attaccata a quelle 6 cifre?

Molto spesso anche voi fate discorsi simili. Se volete la mia opinione il 64 spesso non è utilizzato al massimo per dare spazio a presentazioni abnormi e a schermi del record. Ma se ad esempio lo faccio 5.000.000.000 di punti a TERRA CRESTA o a COMMANDO cosa scrivo a fare il mio nome se poi lo leggerò soltanto? Con queste idee in testa non credo si vedranno mai giochi originali. Non capisco perché tanta gente non apre gli occhi come avete fatto voi, nonostante la incredibile marea di aborti presenti sul mercato. Nella intervista con CHRIS BUTLER si diceva che SPACE HARRIER avrebbe avuto un "mano" meccanica e invece non ha un bel cavolo; oppure mi è capitato di leggere su C+VG un'intervista al programmatore di GAUNTLET, che tra l'altro, dicono: "Ci sarà una incredibile sintesi vocale e gli elianti sonori saranno gli stessi del bar" invece il sonoro si è baccato

lo un bel 30%. Tutte queste divagazioni mi fanno venire in mente 2 "proposti".

1) Stato più severi nelle recensioni, spariate senza pelli sulla lingua, non proponete antiprime entusiaste come quella su SPACE HARRIER e, soprattutto, NON scattate pubblicis che sapete benissimo essere insignificanti, come quelli US GOLO su XEVIUS o quelle in cui della COIN-OP viene pubblicata la foto del gioco da bar spacciandola per quella del 64 e raccontando un mucchio di balle (voi lo avete visto BREAKTHRU? lo sì, purtroppo). Non mi sembra giusto continuare a pubblicizzare fantasmi inesistenti.

2) Perché non realizzare una antepagina del tipo: "Ecco un elenco di giochi di cui vi consigliamo di leggere la recensione prima di comprarli... Ecco invece un elenco di giochi che vi consigliamo vivamente di comprare...". Secondo me non ruberebbe spazio a niente e sarebbe di una utilità pezzesca. Ci si potrebbero inserire giochi come ALIENS, HIGH-LOANER, BREAKTHRU, SIGMA7, HYPERBALL, NINJA, STRIKE FORCE COBRA, NOMAD, TAG TEAM WRESTLING, THAI BOXING, AMERICA'S CUP, tutti giochi che per qualche motivo non meritano la piena sufficienza anzi, molti sono scarsi, in troppo. Se pensate che sia un moralista in erba (ai nuovi lettori: o una vecchia storia fra me e loro) aspettate di vederli, anche se probabilmente li avevo già visti, dato che i giochi li vedevo molto prima che appaia la recensione, il che appunto permetterebbe la realizzazione dello "spiciale" antepagina.

Riguardo alla pirateria vorrei far notare che la GBC, da poco un SOFT-CENTER, i giochi originali li usa per arrotondamento, perché poi li vendono su C60 con la ignobile scritta "ARMATI". L'unico cambiamento è che adesso i giochi costano 20.000; grazie tanta, SOFT CENTER! Al riguardo vorrei però far notare una cosa, e cioè che nei giochi originali le collezioni sono sempre più grandi e inviti, e questo influisce sul costo. Ad esempio, GREEN BERT o 1942 sono venduti con quegli esclusi per 2 cassette, l'altro inutili quanto scom-

di. Per finire vorrei fare 3 critiche da autentico moralista in erba.

1) A ELEONORA CARTA del n. 10. Non ho mai letto un discorso più oscuro: STALLONE e bbono (alla romana) perciò tutti i giochi su di lui sono bellissimi. Giusto. Che scemo a non averci pensato da solo. Chissà mai perché i TIE-IN vanno forte.

2) A tutti quei lettori che inviano muppe con frasi scurrili tipo "REALIZED WITH AIO OF K.K.K. ANO S.S.S. THE BEST VIDEOPLAYERS OF THE GALAXY, BECAUSE WE ARE VERY QUICK WITH JOYSTICK, WE ARE ORGONS OF KEYBOARD, NOBODY CAN DO IT AS QUICKLY AS WE CAN, BECAUSE WE ARE VERY GIUSTI, VERY GANZI, VERI OK...".

Ma la vogliamo finire? Non potrebbero tradurro i loro deliri in italiano, tanto per fare un piacere ai lettori?

Alla prossima (SPEREM)

Marco Spadini, Terni
So di farmi dei nemici pubblicando per la terza volta una lettera di Marco. È una risposta in extremis scritta pochi minuti prima della chiusura del giornale, non sono riuscito a riprendere questa notazione.

Velocemente L'affermazione su XEVIUS è una forzatura, infatti non dice "un grande gioco per il 64" ma "un grande gioco da sale dei Alsi per il 64" non promette nulla di simile, ma facendo pensare a qualcosa di strapietoso. La pubblicità serve a far vendere e nessuno scrive "rispetto alla versione da bar è una cosa da vomito".

Lo stesso vale per quello che programmatori o software house promettono in intervista o comunicati stampa o fanno prevedere con demo che per assomigliano ben poco al prodotto finale.

Sulle collezioni megalussuose per giochi megaschifosi, il discorso è abbastanza simile: infatti sembra che alcuni rivenditori lacciano più affidamento sul contenitore che sul contenuto e che rifiutino giochi bellissimi perché confezionati poveramente.

Non ho tempo di dirvi altro mi stanno togliendo la spina del computer e devo "passare" immediatamente.

ZZAP! POSTA



Spettabile redazione Zzap,
sone un vostro lettore fin del n. 1
e vorrei fare una domanda ri-
guardo la mia console "Sega
Master System".
Recensire i giochi dalla con-
sole?
Spero che pubblicare preato la
mia lettera.
Distinti saluti.

Alessandro Baciocchi

P.S. È una magnifica console e
ne sono soddisfatto.

Lo faremo appena ci arriverà la
console. Per ora l'abbiamo solo
vista, ma non siamo ancora ri-
sciti a metterle le mani addosso.
La prima impressione è buona e
soprattutto dal punto di vista del-
la grafica dove dire che mi pare-
gna di attenzione.
Approfitto della tua domanda
per annunciare la prossima en-
trata tra le recensioni dei giochi
per Atari ST, Olivetti Prodesi e
Amiga che dovrebbero final-
mente giungere nei nostri uffici.
A dirlo il vero non sappiamo dove
metterli, comunque.

Spett.le Redazione di Zzap!
Sono un vostro asiduo lettore
sin del primo numero. Sorvolo le
congratulationi a gli elogi par-
che non ce n'è bisogno.

Vi ho scritto le presentie per ave-
re da voi delle informazioni:
- con la mia fantasia sono riusci-
to a concepire un gioco acca-
zionale, però solo concettualmente
perché non sono un program-
matore; e per questo che vorrei
cedere tutta la concezione del
gioco ad una casa editrice (tipo
OCEAN, IMAGINE, U.S., GOLD
ecc...) per metterlo in com-
mercio.

Coma devo comportarmi? Posso
chiedere alla casa ad. di publi-
care sulla confezione del gioco il
mio nome come ideatore?
- Desidero avere da voi gli indi-
rizzi delle seguenti "solthouses"
(non italiani):

OCEAN - IMAGINE - US GOLD -
ACTIVISION - FIRE BIRD - MA-
STERTRONIC - MARTECH -
HEWSON CONSULTANT - ELITE
- MELBOURNE HOUSE - KONA-
MI - EPYX - GREMLIN

Gianmarco Governatori
Via Epitidiana, 211
S. Elpidia a Mare (AP)

Non vorrei frustrare la tua creati-
vità, ma credo proprio che per
qualunque di queste software
house lo sarei: un illustra-
sconosciuto e per quanto geniale
possa essere il tuo gioco non ol-
teresti nessuna risposta.
A loro interessa il prodotto finito.
Ma so che i nostri lettori ci so-
no diversi: programmatore (an-
che professionisti) a cui potreb-
be interessare il tuo progetto.
Vero?



Caro Zzap, vai fortissimo!!
E come tutti i torti, al un Eroe.
Basta però con i complimenti!!!
1) Il fumetto fa # 1 (capitol?)
Il fumetto fa # 1 e anche a tutti i
miei amici, e gli altri lettori che
hanno scritto non ne parlano al-
trattenlo bene;
2) cosa dire poi di alcune della
vostra interviste!
3) Non dimenticarsi, nella rubrica
"TOP SECRET", i trucchi, non
sono miei abbastanza!
4) Per esprimere un giudizio su
un gioco, chi intervistava? Su co-
me vi basate?
5) E la quarta lettera che vi scri-
vo e spero che almeno qualche la
pubblichi.
6) Chiedetemi scuse (SOB): mi
avete fatto lumare il cervello per
capire che la foto del drago di
"Beyond the FORBIDDEN FO-
REST" (n. 5) era rovesciata.
Ovvero: però sono appunto a do-
mande che non vogliono colpire

Il morale dei poveri redattori (Hi
Hi), ma solo consigli. Continuate
coi mi raccomandati. Auguri.
P.S. Ci si diverte in una redazio-
ne di un giornale?

Marco Moralli
Prato

Col morale per nulla minato dal
l'ul' "appunti": li dirò che lavora-
re nella redazione di Zzap è ab-
bastanza divertente ma anche
faticoso. Il divertimento non na-
sce, come molti potranno pensa-
re, dal fatto che passiamo le no-
stre giornate e giocare, ma degli
ottimi rapporti che esistono tra
noi redattori e quindi dal piacere
di lavorare in un'atmosfera am-
ichevole e stimolante. Esiste na-
turalmente un aspetto di diver-
timento anche legato all'argo-
mento che trattiamo, ma il as-
suro che quando giocare diventi
un lavoro perde un po' del suo
valore di evasione.

Carissima redazione di ZZAP!
Sono un vostro attenzionalissimo
lettore di 16 anni a possesso una
base Intellivision, una base Al-
ri VCS, una base Coleco, una ba-
se missilistica in Sicilia...
Vorrei darvi alcune domande:

- 1) Contemplando anche all'us-
cita del WORLD GAMES della
Epyx per C-64, uscirà anche la
versione per l'Intellivision?
- 2) La versione di GAUNTLET
PER Atari occupa tutta la memo-
ria?
- 3) Esiste l'aspirazione di memo-
ria di 1K a 2K per il Lucky?
- 4) Non riesco a capire la diffe-
renza tra l'aspirazione PRINT e l'
aspirazione GOTO. Posso telefo-
nare alla Commodore?
- 5) Un mio amico telegame vo-
le comprarsi un Videogio: è
meglio che si compri la console
SEGA?
- 6) Il prezzo attuale di Pitfall è
sempre 92.000? Calera? Se sì,
mi avvertite per telefono?

- 7) Si può ascoltare la musica con
il registratore dal 64?
- 8) Quando gioco, il mio VCS si
scalda enormemente? Posso
lerci le uova sode?
- 9) Con il Copy 190 al possono co-
piare le cartucce Atari.
- 10) È meglio il C-64 o lo SPEC-
TRUM?

P.S. = Scherzavol!
Ovvero: Ozario l'Intellivision di
un reduce di videogiochi...
ZZAPI IS THE BEST!
13-87 ROB
MILANO MARITTIMA (RA)
P.P.S. = Un saluto pericoloso al
mio amico Pedersoli di Faenza.

Le risposte è sì a tutte le tue do-
mande. Forse per alcune sareb-
bero meglio rispondere NO, non lo
so o forse, ma qui in redazione
mi assicurano che bisogna sem-
pre dar ragione a un lettore così
affezionato. A dire la verità il
consiglio ma un po' diverso.



Gentile redazione di Zzap!
È assai difficile scegliere tra centinaia di dubbi, proposte, domande e/o invocazioni varie quindi tirerò fuori la più idonea ad essere ammessa al vostro regale cospetto.

1) Ho notato che la rivista, seppure ottime, contiene un numero elevato di errori di stampa: tempi brevi di lavoro o inlupolli se sonnetti?

2) L'estremismo: pur non essendo questa una rivista "all'acqua di rosa" (proprio il caso di dirlo), non mi aspettavo uno slogan così "intenso" (forse come saggio a troppo pocol).

Non voglio fare l'accusatore, né condannare dall'alto di un qualsiasi pulpito questi ragazzi (sono anch'io un quindicenne, e C128ista tra l'altro), ma non posso certo giustificarli, bensì invitarli solo alle calce "esprimendosi da esseri razionali".

3) Il lumetto e stupendo, ma molli, forse, non avranno gradito il suo orrendo lettering, che ren-

de la lettura, spesso, assai ardua.

4) Mio fratello ha comprato una copia originale di "Hacker" in Australia, ma sfortunatamente non funziona. Ci sarebbe un modo per farle ricambiare qui in Italia, presso l'Activision o chi di dover, e non in USA?

5) Vi prego niente herdware review: con le altre riviste che ne in quantità, si sta creando una vera iniezione.

6) Grazie per la recensione di Kickstart! Il per il mio C128 se vi capita, fate un quelcun'illire.

7) Ultimo a più importanti questo: sul numero del novembre 1988 di Zzap 64 (i vostri cugini d'oltremarica) ho notato nel top 30 a pagina 37 "Knight Games" dalla English Software in ottava posizione. Con evidenza sgo-

mento in volto ho letto il voto: 90%??? Nel n. 4 avete dato un giudizio assai più basso: sa forse stata una recensione italiana, tutto OK, visto che in questi casi le disparità e giusticcia, come

in "Ghosts'n'Goblins", ma il ladro deluso di Gary Pann mi faceva intuire il contrario.

Che vi sia stato un errore di stampa in quella microscopica numerino in quella classifica inglese? Ma come si spiegherebbe il fatto che a pag. 8 della stessa rivista, un certo Oliver Bard in una spiritosa istruzione intitolata "A Herd's Knight", afferma di essere stato convinto della recensione di Knight Games a comprare il gioco???

Scusate me con grande gioia di ogni lettore, ho il lisono dopo tutta questa rissa. Vitti!

Vostro Maffi Francesco

Q invocante ecco le tue risposte

1) Il motivo è la pigrizia. Chi ce lo fa fare di correggere le bozze. Perché dovremmo leggere e rileggere quello che scriviamo se sappiamo già cosa dice?

2) C'era un signore nei primi decenni di questo secolo che sosteneva che l'estremismo è una malattia infantile.

3) Purtroppo è quasi finito.

4) Il problema è degno di nota, ma posso solo consigliarti di telefonare alla Mastartronic, la società importatrice in Italia dei giochi Activision. Non so cosa li diranno.

5) Per ora non ne prevediamo mai se ci fosse qualcosa di giusto o non ti interesserebbe?

6) Certo.

7) Non siamo obbligati a scrivere tutto quello che pensano gli inglesi. Quello di Knight Games è solo uno dei tanti casi in cui il nostro giudizio globale, e non solo quello, differisce da quello di Zzap!64. Altre volte succede che i giochi vengano prima recensiti dell'edizione italiana (è una frecciatina per quelli che dicono che recensiamo giochi vecchi di 6 anni) e regolarmente le nostre conclusioni sono differenti da quelle di Penn e soci.

Spett. redazione di Zzap!
Chi sono io lo leggevo in fondo alla lettera. Ritengo sia anche inutile dilungarmi nella lista dei compilanti visto che ormai Zzap! ha raggiunto il monopolio qualitativo nel mercato delle riviste di software italiano: in parole povere è il massimo! E ora passiamo al motivo che mi hanno spinto a scrivervi:

1) comincio del più importante: le vostre riviste si correde di una splendida rubrica, TOP-SECRET, che risulta essere la più utile perché consente e noi, miseri mortali, di poter andare avanti anche in quei giochi destinati agli abiliatori dello spazio. Ora, perché penalizzare i "poveri" possessori del drive con i sistemi funzionanti solo per chi possiede il registratore? Mi dite: siamo alle dipendenze dei lettori e pubbliciamo quello che ci inviano. Ma, dico io, dell'alto delle vostre sapienze "computeri-

ce", ci vuole tanto da aggiungere accanto ai listati inviati dai lettori la linea di programma da modificare per farli girare su drive o, ancora meglio, utilizzando il RESET?

Sa non volete sciogliere questo mio S.O.S. almeno rivolgetelo a tutti i lettori Zzap! con la speranza che qualcuno ancora sensibile ai problemi dell'umanità si intenerisca e mi accenti.

2) Il secondo motivo di queste mie e necessità di un chiarimento: come "diemine" al gioco e DESTROYER? Dopo aver deciso la missione, ricevute (non sempre però) alcune coordinate e impossibilitate di una mappa (con molti di difficoltà, visto che quasi impossibile di apprezzare anche i secondi), il gioco non dà alcun segno di vite nonostante i ripetuti tentativi di schiacciamento di tutti i tasti della tastiera e di preteseche distruzione del joystick mortale allo spesimo.

3) A proposito del Ralarendum da voi indetto sulla continuazione del lumetto il mio voto è: NO. Non capisco sia che cosa di facile in una rivista di Computer, sia perché vi ostinate e farlo continuare nonostante le numerose proteste (forse non volate smettiate di aver sbagliato per una volta???)

Concludo perché non voglio rubarvi altro tempo, anche se avrei molte altre cose da dirvi, in ogni caso vorrei pregarvi di ricordare il punto 1 di questa lettera dalla cui risposta dipende la fedeltà mia e di tutti i possessori di drive della mia città alla vostra splendida rivista.

Ciao!

Roberto Gugilemi

Possiamo appoggiare il tuo appello, ma non si riesce di far di più. La maggior parte dei tips ci arrivano dall'Inghilterra e il a quanto pare snobbano le versioni su disco. Una giusticcia e a

loro favore è la differenza tra il prezzo tra i giochi su cassetta e su disco che spesso è di 5 sterline (10.000). Sta di fatto che anche gli hacker italiani coi drive non combinano molto. Vedremo.

Al punto due una tiratina di orecchie. Come mai non hai le istruzioni? Perché non leggi bene le recensioni di Zzap? Destroyer è una simulazione ben fatta ma non facile da giocare senza istruzioni. Per passare dalla sezione di navigazione (dove si imposta la rotta) alle altre bisogna digliere delle lettere, ma questo non è un basta quindi cerca di procurarti una versione originale o perlomeno il manuale. Per concludere devo precisare di aver risposto alle tue domande prima di arrivare a leggere le linee della lettera e che quindi la risposta non è stata condizionata dalle necessità di una tua, peraltro prezzolata, o altrui fedeltà.



HEAD OVER HEELS

Ocean, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera, per Spectrum, MSX, C64

Questo è decisamente il miglior gioco di Rikman a Drummond: è anche migliore di Batman. Head over Heels è il più carino arcade adventure esistente: i personaggi sono molto ben definiti, sono vivi e affettuosi. Ci sono molti enigmi da risolvere che variano da quelli facilissimi a dei veri rompicapo a questo dovrebbe piacere a chiunque. Gli effetti sonori della versione 48K sono bellissimi tanto quanto quelli della versione 128K anche se il motivo è un po' striminzito. La presentazione, come era di aspettarsi da un gioco di Rikman e Drummond, è superb. Head Over Heels è uno dei più stimolanti, giocabili, carini e divertenti giochi mai fatti, perderlo è a vostro rischio e pericolo.

In una lontana galassia, anni luce da noi, giacciono quattro mondi prigionieri di un diabolico impero. Su ciascuno di essi c'è fermento, nonostante la pesante repressione dell'Imperatore che governa i suoi territori dal pianeta Blacktooth. I mondi confinanti guardano la situazione preoccupanti. Decidono così di inviare due spie dal pianeta Freedom nei pianeti sottomessi per mantenere viva la rivoluzione e recuperare le corone che sono andate perdute. Solo in questo modo si può ostacolare il potere dell'Impero. Le spie si chiamano Head e Heels, due lontane creature che vivono in

simbiosi. Hanno capacità diverse. Head si scende dai rettili volanti e può saltare due volte la sua altezza e muoversi a mezz'aria, mentre Heels ha due gambe come slantluffi: è un potente corridore e può saltare la sua altezza. Quando sono insieme Head si siede sulla testa di Heels.

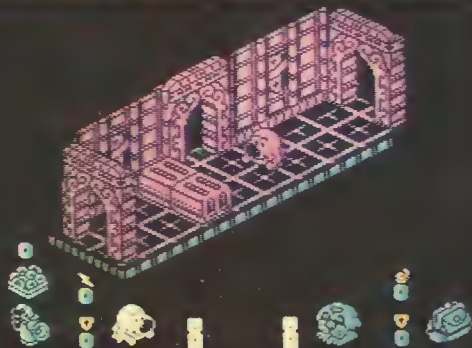
La missione non è iniziata bene: sono stati catturati e imprigionati separatamente nel castello che lunge da quartier generale del pianeta Blacktooth. Non lutto è perduto ma Head e Heels devono usare tutta la loro abilità se vogliono salvare la loro otto vite e scappare dalla strana prigione in cui si trovano.

Potele muovere Head e Heels separatamente e un'icona accesa vi segnerà quale personaggio è attualmente sotto il vostro controllo, quando il duo è riunito entrambe le icone sono accese. Sul terreno possono muoversi nelle quattro direzioni cardinali e quando saltano possono andare all'indietro. Per scappare dalla prigione sia Head che Heels



devono passare attraverso una serie di stanze e corridoi alcuni dei quali sono pieni di ostacoli mortali come vasi di sostanze velenose, pavimenti elettrificati a mostri ositi. L'obiettivo è di questi elementi: vaporizzerele in una nuvola di bollicine.

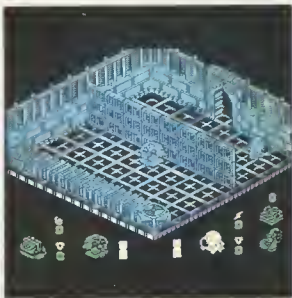
Head e Heels possono però incontrare anche degli oggetti che li aiuteranno nelle loro luge, anche se all'inizio il loro uso non sarà così chiaro. I Consigli danno vite extra e superpoteri, le Molte li fanno passare attraverso le porte, le tesche del principe Charles va usata come una specie di carrello elevatorio. I Pesci ridanno la vita (riportando il giocatore



Wow! Questo è lo stato dell'arte! Head Over Heels ha una grafica fantastica e dimostra ai incredenti che il mondo della prospettiva 3D ha ancora qualcosa da dire. I personaggi sono superbamente disegnati e l'animazione bisogna vederla per crederci. La presentazione è ben disegnata e tutto si accorda alla perfezione portando alcune eccellenti idee di Nitman alla loro massima espressione. La giocabilità è senza paragoni così come la sua capacità di stimolare il giocatore: Head Over Heels è un'ottima affare e dovrebbe far parte della collezione di qualunque giocatore.



Ultimamente sono usciti vari giochi di questo tipo ma, nonostante fossero carini, erano un po' carenti nell'azione di gioco. Per fortuna i due programmatori hanno lavorato sodo per rendere Head Over Heels uno dei giochi più divertenti del momento. I problemi da risolvere sono eccellenti: alcuni sono molto facili mentre altri richiedono una buona dose di meditazione, tempo e pazienza. La grafica è eccezionale: la meticolosa attenzione al dettaglio è simile a quella di Nintendo ma l'effetto complessivo è migliore. Il sonoro del complesso è buono, ci sono molti effetti durante il gioco e il motivetto nello schermo dei titoli è supportabile. Head over Heels è d'obbligo per ogni possessore di Spectrum che si rispetti. Con l'altro posso dire?



all'inizio di un nuovo gioco) le Ciambelle forniscono le munizioni e il Teleporter trasporta i due eroi da stanza a stanza. Solo attraverso vari tentativi e errori possono sperare di usare con successo i vari strumenti e lasciare sani e salvi il castello. A causa dei loro rispettivi tentativi alla volta è necessario che Head e Heels si separino se vogliono superare certi ostacoli. Questo tipo di decisione va presa quando ci si trova davanti a un enigma che può essere risolto dalle due creature ma generalmente meglio mantenere unita la coppia. Una volta fuori dalle mura della prigione Head e Heels devono decidere se ritornare al loro pianeta natale Freedom o ritirarsi e usare le loro capacità individuali per continuare la ricerca

delle corone smarrite del pianeta oppresso. Qualunque sia la loro decisione devono tornare al quartier generale e poi teletrasportarsi altrove. Liberare un pianeta dal dominio di Blacktooth non l'rena i piani espansionistici dell'Impero. Il suo potere è tale che dopo un po' di tempo un pianeta liberato ricadrà in schiavitù e i suoi abitanti saranno ancora una volta schiacciati. Prima che si possa disruggere definitivamente il potere dell'Impero bisogna liberare tutti i pianeti oppressi. Deve capitolare l'Egilio, con le sue immense piramidi, deve cadere Penitentiary, l'aspro e montuoso pianeta-prigione, deve essere strappato dalle grinfie dell'Impero Safferi, il pianeta della caccia nella giungla i cui nativi vivono in for-

PRESENTAZIONE 90%

Schermo dei titoli carino, istruzioni esaurienti e buon sistema di controllo.

GRAFICA 97%

Bellissimi scenari monocromatici e perfetta definizione dei personaggi.

SONORO 90%

Motivetto dei titoli adeguato e effetti sonori molto evocativi.

APPETIBILITÀ 96%

Con quei due tombolotti non si può fare a meno di giocare.

LONGEVITÀ 95%

e farli rincontrare è un dovere.

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 91%

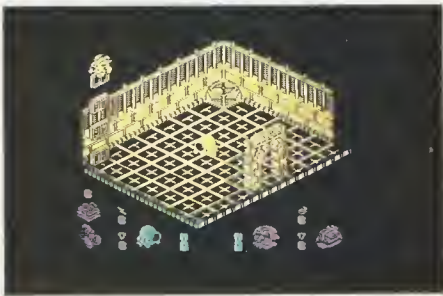
È impagabile.

GIUDIZIO GLOBALE 97%

Il maggior divertimento che potreste desiderare su uno Spectrum.

lezze di legno e mettono le trappole per gli incauti, e deve essere rivoltato contro il suo padrone Book World. I enorme libreria planetaria alla quale hanno accesso solo gli scagnozzi dell'imperatore. In ognuno di questi pianeti bisogna trovare le corone e raccogliarle.

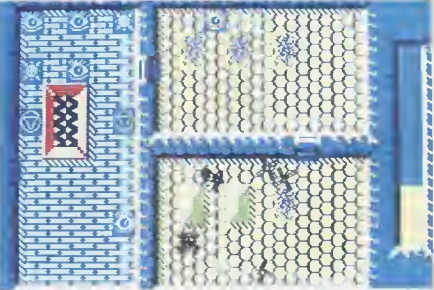
Quando avete collezionato la corona di tutti e quattro i pianeti potete uccidere l'imperatore e, con lui, il diabolico Impero di Blacktooth. La morte dell'imperatore segna la fine della missione di Head e Heels e i due possono ritornare a casa, sul pianeta Freedom, a ricevere gli onori che si tributano agli eroi.





RANARAMA

Disegnato e illustrato da J. R. Morley, edito da L. ZAPPALÀ
pubblicato da L'Espresso il 26 aprile 1989, n. 16, pag. 128



RANARAMA late nascere la lolla di...

Mervyn è uno sfortunato apprendista stregone che per sbaglio si è trasformato in una rana! E come se non bastasse questa povera creatura anfibia si è intrappolata in un sotterraneo. Negli otto livelli del sotterraneo c'è un labirinto di stanze e corridoi che contengono 12 diabolici Stregoni e i loro scagnozzi. Ogni Stregone ha quattro rune dalle quali trae il proprio potere ma se viene sconfiggito in un combattimento rituale perde le rune e Mervyn può raccogliergli. L'eroe ranocchio viene così dotato di ulteriori poteri magici che gli consentiranno alle fine di riacquistare la sua sembianza umana e di fuggire dal sotterraneo.

La missione inizia al primo Livello del sotterraneo con Mervyn che esplora i dintorni in cerca dello Stregone. Una visione aerea mostra la stanza in cui si trova Mervyn: oltrepassata un uscita appare la stanza successiva e, meno e meno che Mervyn si sposta appare l'intero sotterraneo. In alcune stanze ci sono delle porte nascoste che si rivelano tali solo se Mervyn le spinge o se attiva il Segno della Vista.

Nella maggior parte delle locazioni ci sono diabolici scagnozzi degli Stregoni che allacciano non appena l'anfibio entra nella stanza. Mervyn può contrattaccare lanciando delle palle magiche ma per distruggere gli avversari più potenti ci vogliono più colpi. In alcune locazioni ci sono dei generatori che, se non vengono distrutti, producono delle mortali armi magiche.

Quando Mervyn incontra uno Stregone si dichiara il combattimento rituale: il duello inizia con uno schermo che visualizza la parola RANARAMA! Le lettere sono mischiate a caso e Mervyn deve riordinarle prima che scada il tempo. Se non si riesce a raggiungere il risultato entro il tempo stabilito si perde completamente l'energia vitale di Mervyn: se si ha successo lo Stregone muore e perde le sue rune, che Mervyn può recuperare. Le rune però rimangono ellive solo

per alcuni secondi e, se non vengono raccolte e velocemente spariscono per sempre.

Alle volte una stanza contiene un Segno scolpito nel pavimento. Per attivare i Segni basta calpestarli e questi forniscono alla rana della abilità in più: Vista, Energia, Viaggio e Magia. Se si attiva il Segno della Vista appare una mappa del sotterraneo esplorato (compre le porte nascoste). Il Segno dell'Energia distrugge tutto ciò che si trova nello schermo e il Segno del Viaggio serve per passare da un livello all'altro.

Il Segno della Magia è il più importante perché è la chiave del successo finale. Attivando questo Segno appaiono tutte le rune recuperate e i quattro eletti vili di Mervyn: Energia, Offesa, Difesa e Etillo. All'inizio del gioco Mervyn ha il Primo Livello di abilità in ognuno dei fattori (frenne che nell'Energia dove ha il Secondo Livello "Psychic"). Spingendo il joystick su e giù ci si muove tra gli incantesimi che possono essere scambiati con le rune: si può lanciare un incante-

simo premendo il pulsante di fuoco. Mervyn muore se non riesce ad accrescere il suo fattore Energia perdendo tutta la sua energia vitale. La missione inizia col fattore Energia al Secondo Livello, e Mervyn può lanciare l'Incantesimo per ottenere un'altra vita. La povera rana inizia ora la sua nuova vita al Primo Livello ("Morit"): se perde tutta l'energia prima che l'Incantesimo sia cresciuto la missione finisce. Mervyn non ha più la possibilità di creare un'altra vita.

Per sopravvivere Mervyn deve raggiungere negli incantesimi degli alti livelli di Energia. Per esempio, sarebbe una vera lolla andare al quarto piano con solo un Primo Livello di Offesa! Quando sono morti tutti gli Stregoni di un livello l'ambiente si oscura e il gioco vi informa che dovete esplorare un altro livello. Distruggere gli stregoni dell'Ottavo Livello o collezionare le loro rune consente a Mervyn di perdere la sua sembianza di rana e di ritornare di nuovo l'umanità: un Uomo Libero.



Disegnato e illustrato da J. R. Morley, edito da L. ZAPPALÀ. Il gioco grafico che ancora me è ben disegnato, graficamente e incredibilmente giocabile. Ciò che mi ha molto attirato è l'equilibrio di difficoltà tra i vari livelli. I primi livelli sono abbastanza facili e poi le cose si fanno veramente toste e finiscono generalmente con la morte di Mervyn. Ma se fate una cosa piuttosto che un'altra potete avanzare un po' più in là: così fate un'altra parola, ne fate un'altra, ci sono sempre ritornati sopra solo per vedere se potete raggiungere il livello successivo. Ottimo gioco: il miglior gioco e sul quale giocherei questo mese.



Raffaello è un'idea insolita, impegnativa e non del tutto nuova: ci impara rapidamente a Paradroid. Gaudetissimo, a parte, a Wizard's Lair. L'uso del colore alle volte è un po' abbagliante, alcuni spalti sono leggermente riaccapezzanti ma

varie bene. L'area di gioco è immensa ma le molte stanze, a parte sparare ai loro occupanti, s'è poco da fare: dopo un po' ci si stufa.

Paradroid è troppo, un sargento per valere veramente la pena.



Paradroid mi sorprende sempre. Non fativi confondere dallo stile "Gaudetissimo" c'è molto di più, il modo in cui appaiono le varie stanze, che si rendono visibili quando ci si entra, è un tocco da maestro. Ma l'esplorazione è solo la metà di quello di cui dovete preoccuparvi: lo schermo intermezzo che appare quando incontrate uno Siregona richiede panzeri

leggi e a ripeti. La grafica animata è incredibilmente dettagliata anche se i personaggi sono trasparenti e hanno la tendenza a confondersi con i motivi del pavimento. L'azione di gioco richiede quel tanto di velocità di mano, capacità di memorizzare gli schermi a concentrazione che rendono il gioco estremamente giocabile. Vale assolutamente il prezzo richiesto.

PRESENTAZIONE 94%

Superba presentazione su schermo e istruzioni informative

GRAFICA 59%

Insolita e inizialmente confusa, il titolo adeguatamente l'azione

SONORO 56%

Effetti sonori appropriati e strano motivo dei titoli

APPETIBILITÀ 91%

All'inizio non si capisce ma l'azione nasconde semplicità e seduzione

LONGEVITÀ 85%

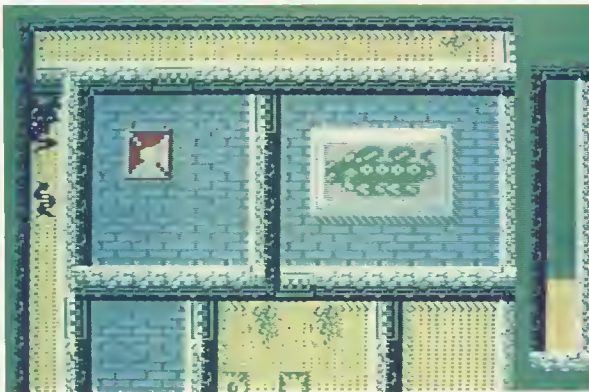
Ci sono otto livelli da superare e gli ultimi quattro sono veramente tosti. Ciò nonostante l'azione è un po' monotona e non adatta a essere giocata a lungo

RAPPORTO QUALITÀ/

PREZZO 85%

Il prezzo è generoso per un programma molto giocabile e accattivante
GIUDIZIO GLOBALE 87%
Una variante di Paradroid ben realizzata e giocabile

Livello Due: le locazioni circolari sembrano vuote ma in vero sulla PARADROID non si possono vedere gli occupanti fino a quando non si entra nella stanza





SPINDIZZY

Electric Dreams, L. 18.000, joystick e tastiera.
Per Atari, C64, Spectrum, Amstrad

Come tutti sanno, lavorare per la corporazione è una vilaccia e la miseria che vi è stata affidata questa volta, è anche peggio del solito. Quei cervellini dei piani alti hanno scoperto una nuova dimensione che contiene un mondo artificiale sospeso nello spazio. Naturalmente vogliono che sia esplorato e come Aspiranti Aiuto Cartografo per Mondi Sconosciuti vi siere beccati l'incombenza. Le motivazioni della compagnia sono tutti altro che disinteressate e il lavoro è pagato dal governo, quindi il tempo è denaro, meno impiegherete e più soldi si intascherà la compagnia. Sfortunatamente l'energia per alimentare il mezzo d'esplorazione non è compresa negli stanziamenti governativi e quindi la quantità di cui vi hanno fornito è assolutamente inadeguata. Ma non preoccupatevi, loro scatenano che in diverse nuove dimensioni recentemente scoperte ci sono fonti di energia da raccogliere. Di questo potrete avvantaggiarvi, e promette bene per le vostre velleità di carriera. Il veicolo che vi hanno affidato non è niente di eccezionale, e anzi una di quelle vecchie piramidi capovolte e frazione centrifuga, che sono denominate GERALD (Gyroscopic,

Environmental Reconnaissance And Land-Mapping Device). Quindi acchiappate il vostro mezzo e buon lavoro. E state attenti a le perdite di tempo, senò... Non vorrete rimanere per tutta la vita Aspiranti Assistenti Cartografi, no?

Come i più asfissiati fra i nostri lettori avranno capito, e se non sono asfissi probabilmente già conoscono il gioco, **Spindizzy** vi porta in un mondo che non aspetta altro che lo mappate. Non è un altare da poco visto che ci sono 429 sezioni da esplorare e registrare.

GERALD è un accrocchio intelligente, dotato del più sofisticato software per l'interpretazione degli scenari. Potete osservare il mondo circostante ell'iverso lo scanner con una visione prospettica in 3D. È anormale vedere dall'alto il veicolo dato che ci siete seduti sopra, ma con un pò di abitudine diventerà semplice considerare le cose da questo strano punto di vista. Comunque se il punto di vista in qualche occasione può risultare confuso,

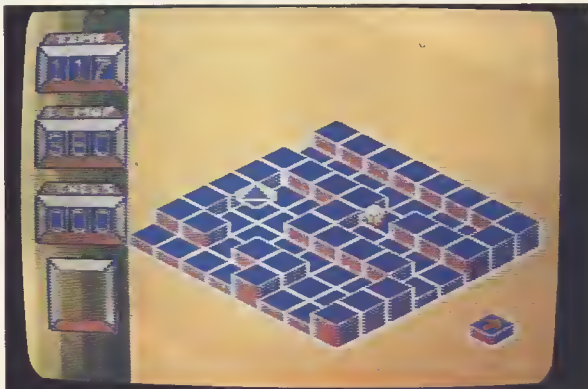
ad esempio quando GERALD è dietro ad una colonna c'è la possibilità di cambiare l'angolo di visuale semplicemente premendo un tasto.

Lo scanner tende a semplificare la realtà del mondo esterno, per cui vi appare un pò angolare. Il computer visualizza il terreno con una divisione a griglia per aiutare il giocatore a riconoscere gli elementi in 3 dimensioni su uno schermo che ne ha solo due. A prima vista il paesaggio risulta "amigliare" apparendo come un "orzo" ricciaglio di Marble Madness. Uno dei maggiori errori di progettazione del GERALD sta nell'impossibilità di superare pendenze. Questo è dovuto alla sua unità di trascinamento inferiore, ma con una tela rincorsa a di solito si riesce ad accumulare la velocità necessaria per aver ragione delle peggiori salite. Il joystick è utilizzato per muovere GERALD nelle 8 direzioni possibili e la pressione del pulsante di scaro dà una spinta maggiore.

Il problema principale per quan-

to riguarda il controllo del mezzo è costituito dalla continua necessità di bilanciare forze e inerzie.

Dato che il nuovo mondo è sospeso nel vuoto, cadere non produce disastri di nessun tipo. GERALD può riportarsi nell'ultima locazione visitata, ma per farlo deve dar fondo alla sua riserva d'energia, perdendone molta. Se GERALD salta da un punto troppo alto si schianta al suolo scomponendosi nelle quattro parti di cui è composto. Anche in questo caso, con un considerevole sasso di energia riesce a ricomporsi e a continuare il suo lavoro. Ma la vita non è così pessima come sembra: sparsi fra le varie locazioni ci sono degli strani cristalli pulsanti che vi riforniscono di energia. Un contatore sulla sinistra tiene note del numero di gemme raccolte e serve come indicatore dei vostri progressi, in quanto l'esplorazione del pianeta si conclude solo quando tutte le gemme sono state raccolte. Il mondo alieno contiene le testimonianze di una





civilà avanzata, e i suoi abitanti non se ne devono essere andati da molto visto che le loro costruzioni e i loro palazzi esistono ancora. Ed è una fortuna che alcuni dei loro meccanismi funzionino ancora: infatti l'uso degli ascensori è essenziale per riuscire a progredire nell'esplorazione. Le piattaforme degli ascensori appaiono con diversi disegni e forme. Il problema è che solo alcuni ascensori possono essere usati e solo uno alla volta e per farlo dovete passare sui disegni che appaiono sul pavimento delle varie locazioni e che vengono vi-

sualizzati nell'ultima linea in basso a sinistra dello schermo. Naturalmente dato che l'idea del gioco è di tracciare la mappa del pianeta, il vostro scanner vi fornisce informazioni in merito, mostrandovi quante locazioni vi restano da esplorare. Se questo non basta il semplice logo della lettera M mostra la mappa del pianeta con le zone già visitate illuminate.

La vostra esplorazione termina quando l'energia finisce, ma potete sempre ritenere la promozione la volete o no?

Sicuramente tra tutti gli arcade per home computer è uno dei migliori. È molto coinvolgente e quando il tempo scade prima che siate riusciti a vedere nuove locazioni la disperazione ve e mille. La grafica è veramente bella, molte delle costruzioni sono pensate in modo originale e sono difficili da superare senza danni. Andate a comprare senza problemi Spindizzy ve lo consiglia di tutto cuore.

PRESENTAZIONE 99%

Varemente buona. Un sacco di opzioni e molti particolari carini, come la possibilità di cambiare la visione in prospettiva. La presentazione è ben fatta e attrae al primo sguardo.

GRAFICA 96%

Una convincente

prospettiva a 3D

SONORO 44%

Gli effetti sonori sono poveri, ma fanno il loro dovere.

APPETIBILITÀ 97%

È una gioia farsi prendere e un vero cimento giocare.

LONGEVITÀ 98%

Esplorare e fare la mappa di centinaia di schermi differenti è

un'occupazione

coinvolgente

RAPPORTO QUALITÀ/

PREZZO 97%

Un grande classico è

impagabile

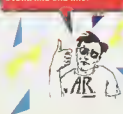
GIUDIZIO GLOBALE

98%

E bello essere GERALD

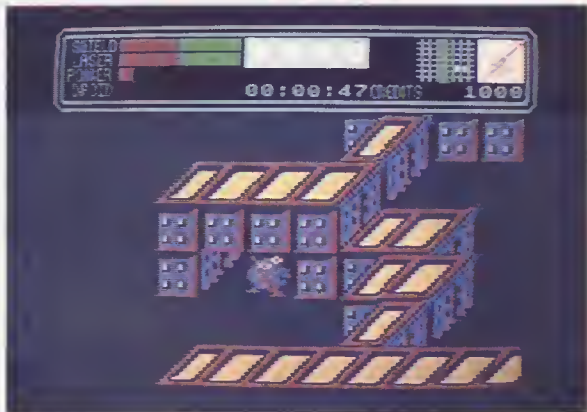


Spindizzy è ormai un classico e la versione per Atari non è da meno delle precedenti. È ben consegnata e giocandola si viene letteralmente assorbiti. Ci sono centinaia di schermi, molto variati e alcuni sono davvero difficili da superare. Il disegno è superbo e le possibilità di cambiare il punto di visuale gli dà una marcia in più. Spindizzy è tuttavia che facile e ci vorranno pochi primi che riusciate, ma è abbastanza travolgente da farvi venir voglia di andare avanti fino alla fine.



COLONY

Autore: JAMES E. COLE. Distributore: M. G. M. Giochi, Roma. Anno: 1984.



Nel duemilenoventianove la popolazione terrestre aveva raggiunto e superato da tempo il punto critico d'espansione e le riserve alimentari ed energetiche erano ormai in via di esaurimento. Il Governo Centrale fu costretto ad avviare un piano d'emergenza denominato Programma di Colonizzazione con lo scopo di individuare nuovi pianeti su cui trasferire parte della popolazione. La maggior parte dei pianeti esplorati dalle unità erano desolati, freddi e poco ospitali. Fortunatamente ne fu individuato uno con le caratteristiche ideali per diventare una colonia terrestre e fu selezionato per ospitare parte della popolazione terrestre. Ma un territorio così ricco e fertile era popolato da creature aliene e predatrici. I responsabili del Governo pensarono di recintare le costruzioni nella speranza di tenere a distanza gli alieni dalle

pianlagioni ed i territori urbani. Purtroppo gli alieni avevano la caratteristica di distruggere qualsiasi cosa trovassero sulla loro strada e così i reticolati ricorrevano a rivelare poco agli alleati esterni. Rapidemente queste creature divoravano i reticolati, si introducevano fra gli edifici distruggendo qualsiasi cosa dai pannelli solari per l'energia alle pianlagioni di lunge, il cibo prelevato dai terrestri emigrati sul pianeta. Per riuscire a sopravvivere furono costruiti degli speciali droidi vigilantes

mentre gli umani trascorrevano le ore rintanati negli edifici. I droidi avevano il compito di difendere l'agglomerato urbano, distruggere gli alieni e garantire la gestione di tutta la colonia.

Il ruolo del droide è impersonato dal giocatore. Il compito è quello di tenere gli alieni fuori dal re-

clinto, sostituire le parti della palizzata danneggiate e gestire l'economia della città. Il droide si muove fra le strade guidato dal joystick ed ha un laser distruggi alieni. Entrando in uno dei sette casceggiati può ricaricarsi, raccogliere i semi, le trappole o i pannelli solari o ordinare i rifornimenti all'astronave madre proveniente dalla terra, ed infine cambiare i luoghi in crediti. Il droide può trasportare fino a quattro oggetti che sono rappresentati da altrettanti quadratini nella parte alta dello schermo e può scegliere tra sparare e depositare o raccogliere gli oggetti. In questo secondo modo è possibile sostituire le parti del recinto o i pannelli solari danneggiati, piantare i semi o raccogliere i lunghi. Sostituite i reticolati prima che vengano distrutti definitivamente. In questo modo una volta riparsi i saranno riparsi nel deposito corrispondente.

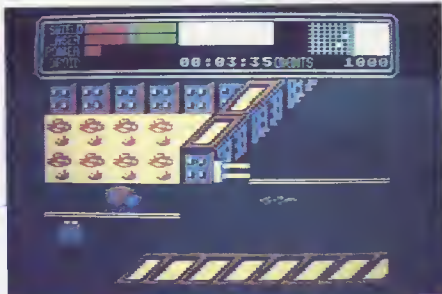
Una volta accumulata una certa quantità di crediti potete recarvi nelle base di controllo per ordinare rifornimenti e nuova tecnologia come semi, pannelli, reticolati, trappole, campi di energia laser pesanti, armature per il droide, droidi telecomandati e batterie. È possibile fare un ordine per volte e quando sia per arrivare l'astronave dove e allivare il segnale d'identificazione per farla allerrare. L'ora di arrivo previsto compare sopra l'orologio una volta fatto l'ordine. Importante è non rimanere senza energie. Con le pile scariche il droide non potrà più utilizzare il laser e lo scudo di protezione perderà tutto il suo potere.

Quando il droide viene distrutto il gioco termina ed un messaggio vi comunica ora e minuti in cui è sopravvissuto ed il numero di crediti che è riuscito ad accumulare.



Colony è un gioco di simulazione non molto

azione. La struttura è molto interessante e complessa con numerose variabili ed interventi diretti. Giocando a Colony vi sentirete responsabilizzati e sommersi di lavoro più dell'ediloso manager di "Abbiamo l'esclusiva". La realizzazione non è da considerarsi all'altezza del progetto e la grafica è tutto sommato approssimativa con poca inventiva. Ma questi particolari passano in secondo piano se considerate che viene venduto nella linea economica ed è un gioco abbastanza complesso anche se realizzato un po' alla "cartona". Ho provato la versione per Atari ed ho trovato numerosi ed antipatici bug come dei fili impercettibili ed altri inconvenienti che non bloccano il programma ma che ne rendono quasi impossibile la sua prosecuzione. (Ditelli che ci hanno assicurato che sono stati prontamente eliminati).



PRESENTAZIONE

Istruzioni appena sufficienti e non molto dettagliate.

GRAFICA 41%

Un assortimento di colori poco indovinato almeno nella versione Atari. La grafica non è certo il massimo: spiegateci cosa c'antiano cactus e montagna in un pianeta

extra terrestre.

SONORO 24%

Absolutamente insignificante!

APPETIBILITÀ 80%

L'idea del gioco è molto carina e lo svolgimento molto vario.

LONGEVITÀ 80%

...sarete sempre impegnati

al massimo per raccogliere crediti e tirare avanti la baracca.
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 90%

Quasi un mega-gioco al prezzo di un budget game.
GIUDIZIO GLOBALE 82%

Piacevole a divertante anche se non realizzato al meglio.

CHOLO

Firebird, cassetta L. 29.000, disco L. 35.000, joystick e tastiera, per C64

La guerra nucleare ha decimato la terra e la razza umana è quasi estinta. Sotto i resti della città di Cholo giace un enorme bunker autosufficiente, un rifugio per consentire agli abitanti di Cholo di rimpiombare della città, ma i danni subiti sono stati più gravi del previsto e i contati fra i robot e il computer si sono interrotti. Gli occupanti del bunker sono così prigionieri anche se ormai il livello della radiazione è più sicuro di quello di 300 anni fa. Siete stati scelti per liberare i prigionieri dal sottosuolo. Per farlo dovete guidare dei robot per le rovine di Cholo, raccogliendo le informazioni necessarie a liberare gli occupanti del bunker. La città di Cholo e i suoi abitanti robot sono rappresentati con una grafica a vettore in prospettiva, in modo da avere una visione in prima persona della città vista con gli occhi del robot da voi comandato.

L'area da esplorare è circondata da un deserto radioattivo. Quando incontrate le radiazioni venite avvisati dal ticchettio di un geiger a un indicatore a barra segnala la forza delle emissioni.

In alto allo schermo c'è una piccola mappa della città e un puntino lampeggiante segnala la posizione attuale del robot da voi controllato. All'inizio controllate

solo un robot. Una specie di lupo di cui non si conosce il nome. È "Rizzo". È però possibile prendere il controllo di altri robot in modo da formare una piccola armata androide.

L'effetto dei robot guardiani e le radiazioni infliggono danni al vostro robot, una barra situata in alto allo schermo indica il livello dei danni subiti. Se la barra si riempie completamente il vostro robot muore e voi passate a controllare un altro. Il gioco finisce con la distruzione del vostro ultimo robot.

La confezione è completa da un racconto che imposta la scena da un grande mappa colorata di Cholo prima della guerra è un utile aiuto della vostra esplorazione.



La storia è superba ma il resto non mi convince.

Cholo mostra al giocatore un mondo nuovo e quindi all'inizio suscita molto interesse. Ma dopo un po' che vi aggrate il desiderio di scoprire si esaurisce e le cose iniziano a farsi noiose: come la lentezza con cui si genera la grafica a



Cholo è noioso: da un'occhiata alla confezione a quella minima del racconto pensavo che fosse maleddamente un bel gioco... ma purtroppo non lo è. Dopo poche partite mi sono stufato della bruttissima grafica e del sistema di comando e mi sono anche stufato di esplorare le città. Di cose da fare ce n'è ma non c'è sufficiente varietà d'azione. Fossi in voi non comprerei Cholo, a meno che siate molto ricchi e amanti dei giochi lenti e non gratificanti.

vettori e la scarsa natura del paesaggio. Un altro punto fastidioso è il modo in cui gli oggetti e i palazzi si materializzano dal niente a poi, quando girate a destra e a sinistra, spariscono. Immagino che questo gioco sia molto gratificante per chi persevera ma la mancanza di una certa velocità di azione mi ha presto annoiato.

PRESENTAZIONE 79%

Bella confezione con un'illustrazione e racconto ma ci sono alcune pecche e la funzione di "save" non funziona molto bene.

GRAFICA 68%

Grafica vettoriale confusa non convincente.

SONORO 48%

Niente musica ma ragionevoli effetti sonori.

APPETIBILITÀ 53%

Non è molto facile entrare nel gioco: quando avate l'attivo ogni tentativo, viaggia la istruzioni. A fondo.

LONGEVITÀ 73%

Si vuole il tempo per esplorare la città e ancora di più per risolvere il gioco. La parola d'ordine è perseverare.

RAPPORTO QUALITÀ/

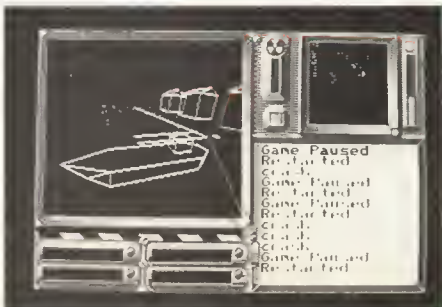
PREZZO 44%

Il prezzo è alto per una bella confezione e un gioco mediocre.

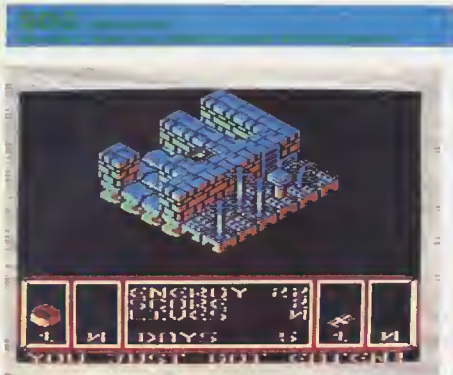
GIUDIZIO GLOBALE

62%

Un'idea stimolante rovinata dalla lentezza di un'azione di gioco poco gratificante.



Dato che l'azione è un po' noiosa, un gioco di questo tipo dipende interamente dall'atmosfera che riesce a creare e dalla attenzione che riesce a suscitare. Nel caso di un gioco come Cholo la sensazione di "essere lì" dipende totalmente dalla forza della grafica a vettori: ma qui è a malapena adeguata. Ci sono alcuni aspetti veramente noiosi: quello è il fatto che i palazzi sorgono all'improvviso al vostro fianco invece che apparire gradualmente. L'azione di gioco è abbastanza interessante e la città da esplorare è ampia ma vi consiglio di guardarla prima di prenderla: Cholo poteva essere molto meglio.



PRESENTAZIONE 75%

Bella a parie per il goffo sistema dei comandi

GRAFICA 67%

Veloce, scorrevole, colorata a con poca fantasia e alle volte un po' confusa

SONORO 42%

Niente di speciale

APPETIBILITÀ 55%

È facile giocare ma anche morire

LONGEVITÀ 66%

Ampla area di gioco di cui è facile fare la mappa e sufficienti enigmi da risolvere

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 72%

Pieno di spessore per sole 5.000 lire

GIUDIZIO GLOBALE 59%

Un gioco di labirinto leggermente sotto la media, rovinato dalla continua necessità di ricominciare

Sidney il droide si è schiantato con il suo aereo sulle rovine della capitale di Alpha Five: siccome l'avevo mandato dove andarlo a prendere

Il vostro compito è di condurre il terribile robot per la città alla ricerca della radio che è stata sbalzata fuori dall'aereo durante l'incidente. Sidney può così andare in onda e guidare verso di lui la squadra di salvataggio. La città è vista in prospettiva 3D e mostra le strade e gli ostacoli che Sidney deve superare. Sfortunatamente la città non è così deserta come sembra: ci sono dei robot ancora funzionanti che pattugliano le strade pronti a divorare il nostro droide appena lo incontrano.

Nel suo viaggio tra le strade della città Sidney è bloccato da ostruzioni quali terminali di computer e barriere. Per rimuoverli bisogna utilizzare gli oggetti appropriati che si trovano qua e là: possono esservi di molto aiuto floppy disc, bendierine e monete.

Il tempo scorre rapidamente su Alpha Five: i giorni sono corti e la notte molto buia. A mano a mano che cala il sole lo schermo si oscura e il povero vecchio Syd-

ney può far ben poco nelle ore più buie. Ancora una volta degli oggetti che si trovano qua e là facilitano il compito di Sidney. Un pannello di comandi sotto la finestra principale informa sullo stato di Sidney e sugli oggetti il suo possesso. Lo sfortunato androide inizia con tre vite e quando ne perde una ricomincia dal punto in cui si trovava.

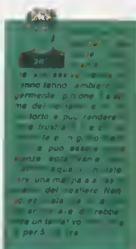


Non avevo grandi speranze per questo gioco.

L'area di gioco è così piccola che lo scenario è confuso ed è difficile vedere dove vanno le varie strade: soprattutto per l'orribile colore (un'orribile miscela di viola e marrone) il sistema di controllo è uno di quelli che odio in modo particolare: ruotare verso la direzione desiderata è poi andare avanti. S. S. non è piacevole perché bisogna essere troppo precisi nei movimenti perché è giocabile. Anche a 5.000 lire vale poco la pena.



Devo ammettere di non essere estremamente entusiasta di questo tipo di giochi, però S. S. è meglio di molti altri e l'ho trovato abbastanza piacevole. La città è rappresentata con molta chiarezza e precisione: l'animazione del personaggio è sufficiente e l'effetto delle notte che cade è molto bello. A 5.000 lire la impallidire molti giochi simili.



BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA

Frontal Dream, joystick L. 12.000, disco L. 25.000, joystick/tastiera. Per C64, Spectrum, Amstrad

Un grosso guaio a Chinatown è ultimo film di John Carpenter, regista amante del film spettacolare d'effetto quasi sempre ispirati da un'idea geniale.

In questo caso per ammissione dallo stesso regista la storia era poco importante visto che il pezzo forte del film erano gli effetti speciali.

Il malvagio Mandarin Lo Pen per convincere un demone a trasferirsi in un corpo umano deve sposare una giovane donna dagli occhi verdi e quindi sacrificarla.

I tripedi del Mandarin sono riusciti a catturare Grace Law e Miao Yin, le amiche del cuore di due presanti giovanotti Jack Burton e Wang Chi.

Le due ragazze, ambedue con gli occhi verdi, sono state condotte nel sotterraneo di Chinatown a San Francisco, il regno di Lo Pan.

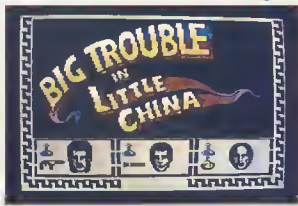
Il gioco inizia quando Jack e Wang accompagnati da un loro amico Egg Shen, si avventurano nel dedalo di strade di Chinatown con lo scopo di salvare le loro amiche. Sullo schermo avete i tre personaggi che possono essere controllati solo uno per volta ed hanno un'energia rappresentata da tre simbolini Yin e Yang. Quando quest'ultimi si

esauriscono sotto i colpi degli avversari il personaggio muore.

Ognuno ha le sue caratteristiche personali: Jack Burton è un tipico eroe americano molto abile con la pistola, Wang Chi è particolarmente esperto nelle arti marziali mentre Egg Shen è un cinese dei magici poteri.

Il viaggio inizia con i tre personaggi disposti in fila indiana che si muovono da destra verso sinistra. Il primo della fila è quello sotto il controllo del joystick, all'fronte i nemici e raccoglie gli oggetti che incontra durante il percorso. Jack per esempio è più micidiale se raccoglie il *machine gun*, mentre Wang può fare affidamento sulla spada. Grazie ai suoi magici poteri Egg Shen è in grado di sparare colpi in un raggio limitato dalle sue dita, se raccoglie una bottiglia con una pozione magica incrementa i suoi poteri ed il raggio di tiro. Altre pozioni hanno l'effetto di aumentare l'energia del personaggio che l'ha raccolta.

Big Trouble in Little China ha quattro livelli di gioco. I primi tre sono abbastanza simili e consistono nel proseguire eliminando i nemici in stile Kung-Fu Master se si è disarmati oppure sfruttando l'arma appropriata. L'ultimo livello è dedicato allo scon-



tro finale con lo Pen che appare su una nuvola volante. Per riuscire a sconfiggerlo dovete avere tutti e tre i protagonisti vivi e

in forma. Una volta eliminato il diabolico Mandarin troverete finalmente la balle Grace e Miao.

PRESENTAZIONE 66%

Classica confezione con buone istruzioni e veloce caricamento.

GRAFICA 55%

È anche carina, ma sempre uguale e con uno scrolling monotono.

SONORO 20%

Solo qualche effetto per i colpi.

APPETIBILITÀ 40%

Blaah!!!

LONGEVITÀ 30%

Vi accorgete che c'è ben poco da scoprire e gli affetti speciali non ci sono.

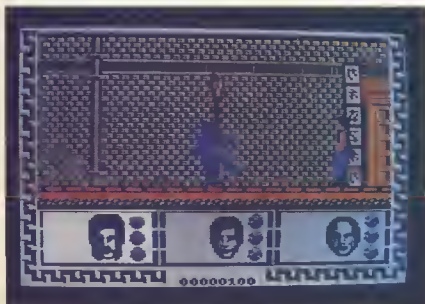
RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 10%

Qualità?

GIUDIZIO GLOBALE

23%

Meglio puntare su un gioco di combattimento autentico a velle maggiori soddisfazioni.



Le cose migliori che ha fatto i Electronic Dream per questo gioco è stata quella di mandarcene due copie. Così ne ho potuto buttare una dalla finestra e conservare l'altra per la recensione. Egruber, il mio, è il più che frustrante! Ti fa venir voglia di avere un lanciapietra o meglio ancora una bomba al neutrone per eliminare quella massa di cialtroni che incontrerai per strada. Non succede assolutamente niente. L'unica cosa che potete fare è passeggiare in bella compagnia e mantenere qualcuno finché non finisce l'energia e allora buona notte ai suonatori. Penso che a recensione ultimata lancerò anche la seconda copia, dalla finestra.

EQUALIZER

The Power House, cassetta L. 5.000, solo joystick, per C64

Disastro! La donna di un uomo della preistoria è stata catturata e ora è tenuta prigioniera da qualche parte nella scala evolutiva. Infuriato, il nostro eroe di Neanderthal è in procinto di rischiare la vita e la lasia per riprenderla. La sua ricerca si svolge attraverso 18 paesaggi e scorrimento orizzontale che rappresentano ognuno una diversa era evolutiva. Creature di ogni sorta cercano di sbarrargli la strada, le loro identità dipendono dall'era in cui ci si trova: il primo schermo è abitato da lumache e da lucertole mentre dopo appaiono uccelli e insetti. Venire in contatto con queste creature è fatale ma possono essere distrutte con un colpo di mazza ben assestato. Altri ostacoli da evitare sono grandi abissi e rocce, i quali appaiono entrambi a intervalli nel paesaggio e sono mortali per il povero cavericolo.

Dovete collezionare i frutti che troverete disseminati lungo il paesaggio appesi agli alberi. C'è un frutto speciale alla fine di un livello che, quando viene raccolto, fa apparire un cuore. Se il nostro peloso eroe lo tocca viene trasportato al successivo e più difficile livello. In alto allo schermo c'è una barra che diminuisce a poco a poco e che rappresenta il tempo che resta per finire lo schermo: quando si esaurisce si perde una vita e l'uomo delle caverne ricomincia dall'inizio del livello in cui si trovava.



E' strano. The Equalizer ha un certo fascino. Sembrava terribilmente stupido ma si gioca bene. L'ho trovato abbastanza irresistibile non perché sia un gioco meraviglioso ma solo perché c'è una specie di forza che ti spinge a passare di livello in livello. E' abbastanza facile entrare nel gioco, in quanto il livello di gioco diventa più difficile a mano a mano che progredisce; più difficili più salii. C'è di che stare occupati per un po' e può valere 5.000 lire del vostro capitale.



Il gioco (pronunciato con voce profonda) come in certe pubblicità: «Sei subito strillato con i tuoi bracci» e come un bebo? Mi aspetto una specie di super-eroe potentissimo - eroina-lino-ai-denti. Bah! non a male. E' colorato, abbastanza impegnativo e dovrebbe divertire chiunque per un paio di giorni. Dategli un'occhiata se avete gli imperatori gli altri giochi economici che valgono qualcosa.

PRESENTAZIONE 70%

Titolo ingannevole a utile funzione restati.

GRAFICA 71%

Fondali e personaggi colorati.

SONORO 53%

Effetti decenti e colonna sonora nella media.

APPETIBILITÀ 68%

L'azione variegata è abbastanza esauriente.

LONGEVITÀ 56%

E' abbastanza impegnativo progredire nei livelli superiori e ce ne sono a sufficienza.

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 72%

A questo prezzo è abbastanza divertente.

GIUDIZIO GLOBALE 60%

Non è del tutto una perdita di tempo ma è ben lontano dall'essere un acquisto essenziale.



Il titolo di questo gioco trae leggeremente in inganno ma dietro le facciate c'è una versione semplificata e giocabile di Warlord. I fondali sono colorati e gli sprite sono molto carini.

Dopo il primo paio di schermi c'è una forza che ti spinge ad andare avanti e a una sfida che non è facile vincere. Ci sono alcuni bug: soprattutto nella localizzazione degli sprite (animali che appaiono sotto il terreno, ecc.) ma questo non dà fastidio. Non è il miglior gioco economico esistente ma è ben lontano dall'essere il peggiore.

SHAO-LIN'S ROAD

The Edge, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum



Lee è stato insignito dei massimi onori nell'arte marziale segreta di Chin's Shao-Lin, un'arte feroce che dota i suoi adepti del potere di uccidere con un solo colpo. Araldo di questo terribile potere se ne è andato per il mondo a cercar fortuna. Trovato un tempio dall'aria misteriosa Lee entra e si ritrova circondato da diabolici furlani che hanno deciso di ucciderlo. Qui errava voi. Nei panni di Lee dovete combattere due volte in cinque diverse scene. Ogni scena ha tre piani ed è lunga tre schermi (scorrevoli). Lee può saltare da un piano all'altro, cosa che gli consente di sottrarsi o di attaccare i furlani di ogni piano. Quando un avversario arriva a portarla Lee può lancia un mortale calcio Chin Shao-Lin. Il furlano può rendere la pariglia e ogni colpo endalo a segno con successo aggiunge un punto al "hit meter" di Lee. Se subisce più di tre colpi Lee cade incosciente a pancia una delle sue tre vite.

Alle volte, quando Lee si sbarazza di un avversario, appare una palla di energia, sa le raccoglie Lee viene fornito di un temporaneo potere magico durante il quale si illumina di blu e può lanciare palle di energia attraverso lo schermo. Questo potere non dura a lungo e quando svanisce Lee deve ritornare a usare i piedi.

Per passare da uno schermo all'altro Lee deve uccidere un certo numero di nemici, numero che è visualizzato in alto allo schermo. Quando avete ucciso tutti i furlani, Lee passa al successivo e più difficile schermo.



PRESENTAZIONE 63%

Joystick e opzione di ridimensionamento del titolo. Ragionevole schermo del titolo.

GRAFICA 62%

Gli spriti sono mal animati, mal fondati sono funzionali.

SONORO 43%

Un motivetto un po' scadente non aggiunge nulla all'atmosfera del gioco e gli effetti sonori sono poveri.

APPETIBILITÀ 66%

È facile da giocare ma non è particolarmente eccitante.

LONGEVITÀ 41%

Le cinque scene non offrono molta varietà.

RAPPORTO QUALITÀ/

PREZZO 38%

Troppo caro per un gioco così limitato.

GIUDIZIO GLOBALE 47%

Una mediocre conversione di un mediocre gioco arcade.

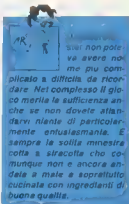
DIZASTERBLASTER

Americana, cassetta L. 7.500, joystick. Per C16

Le Terra è minacciata l'unico ostacolo alla sua estinzione è rappresentato dal vostro trio di caccia anti-aliens. L'esercito di invasione aliena sembra indistruttibile ma nell'armatura aliena c'è un punto debole: 17 pianeti a scorrimento orizzontale la cui distruzione annienterebbe l'esercito nemico. L'azione è vista di lato e le squadriglie di navicelle aliene entre-

no da entrambi i lati dello schermo. Dopo aver resistito a un certo numero di attacchi il pianeta cambia colore e il giocatore deve affrontare un secondo e identico attacco. Questa volta il pianeta esalando il suo ultimo respiro esplode, consentendo al giocatore di partecipare a un bonus game. Lo schermo visualizza una fila di numeri orizzontale che rappre-

sentano i punti bonus. Una luce lampeggia lungo la linea e il giocatore deve cercare di fermarla (premendo il pulsante di fuoco) in corrispondenza del numero più alto. Portata a termine questa azione, la luce si sposta nel pannello più basso dove gira intorno a un cerchio formato da due icone: "vinci" e due icone "perdi". Fermandola, sull'icona "vinci" guadagnate i punti



PRESENTAZIONE 40%

Punteggio e joystick nella porta 1. Stop! Non serve altro.

GRAFICA 41%

Buon assortimento di alieni molto probabilmente acquistati ad una svendita televisiva.

SONORO 45%

È sempre la solita musica.

APPETIBILITÀ 42%

Spara, spara e spara.

LONGEVITÀ 34%

... e poi colpisci, colpisci, colpisci.

RAPPORTO QUALITÀ/

PREZZO 41%

Meno mele e sotto il dec.

GIUDIZIO GLOBALE

39%

Per essere veloce è veloce, però è anche noioso.



SHOCKWAY RIDER

Faster Than Light, cassette L. 18.000, disco L. 25.000, per C64, Spectrum.



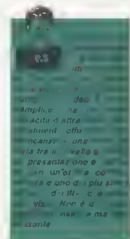
Nelle città del futuro non cammina nessuno: la tecnologia si è così sviluppata che sono le strade che si muovono mentre la persone non devono fare altro che stare in piedi e aspettare di raggiungere la propria destinazione. Ma questa moderna metropoli non è un paradiso, le sue strade sono pericolose e i percorsi semoventi ancora di più! Ma non tutti sono dei criminali vol in effetti siete tutti l'opposto. Greg "Cobra" Follis, la guardia del corpo più tosta del mondo (e con le basette più larrubini del mondo). Vi siete presi carico di "ripulire" le strade della città e decidete di iniziare l'opera di risanamento dagli otto livelli di percorsi semoventi.

Il percorso pedonale circolare si divide in tre sezioni parallele che scorrono nella stessa direzione a velocità diverse. Le strade sono visibili in prospettiva e i personaggi cambiano di dimensione a seconda che entrino o escano dallo schermo.

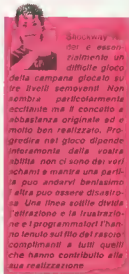
L'obiettivo è di completare il circuito entro un limite di tempo dato, uccidendo quanti più personaggi possibili.

All'inizio potete usare i pugni ma i marciapiedi lungo i percorsi sono disseminati di mattoni oserei che sono molto più efficaci. Potete guadagnare vite extra collezionando oggetti o sparando a spettatori innocenti, a seconda del livello. Per esempio: nel primo livello si può guadagnare una vita extra sparando a cinque spettatori mentre nel secondo livello bisogna collezionare sette sacchi postali. Completato un circuito il giocatore progredisce automaticamente nel livello successivo. Se siete sensibili oltre che tosti affrontate i percorsi in ordine di pericolo crescente: così mentre progredite incontrerete più cattivi da abbattere e più ostacoli da evitare. I criminali della città del futuro sono lurbi e lungo la Strada Principale Semovente il potete riconoscere per la loro maglietta rosa e gli occhiali scuri. Ma non fa-

levi ingannare dall'apparente innocenza dei passanti, quel debole vecchietto può trasformarsi in ogni momento in un rapinatore. La via più sicura è quella di uccidere chiunque vediate!



Il nostro eroe si è giocato la testa e il rapinatore irrompe alla braccia aiutando.



Volete un panino al mattone?



Un perlide rapinatore e un vecchietto apparentemente innocuo: chi ha detto che i besettoni siano fuori moda?



PRESENTAZIONE 97%

Schermo dei titoli semplice ma d'effetto, utili informazioni su schermo più modo dimostrativo, opzione di allenamento, modo di pausa e dispositivo di restart

GRAFICA 83%

Sprite farghi e tarchiati ma funzionali con scorrimento parallattico d'effetto

SONORO 84%

Potete scegliere tra alcuni begli effetti e una adeguata colonna sonora di Rob Hubbard

APPETIBILITÀ 93%

Un'azione di gioco semplice ma molto attraente e coinvolgente

LONGEVITÀ 81%

Manca di varietà ma ciò nonostante è giocabile e attraente

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 81%

È un po' caro ma certamente vale la pena

GIUDIZIO GLOBALE 86%

Un gioco originale che nasconde una buona giocabilità e inoltre è un ottimo seguito di Light Force



STAR RAIDERS II

Electric Dreams, cassetta/disco L. 18.000/25.000, joystick/tastiera. Per C64, Atari, Spectrum



Qualche anno fa l'Atari era pericolosamente la casa leader nella produzione dei videogiochi. Alcuni dei classici delle storie dei videogiochi come *Miner 2049'er*, *Pole Position*, *Pac Man* furono realizzati proprio per i computer della ditta londinese di Nolan Bushnell. *Star Raiders* apparteneva a quella categoria e la versione per l'Atari 800 era il fiore all'occhiello di quella macchina al tempo molto costosa.

Con la diffusione in larga scala di computer come il Commodore 64, Spectrum, Bbc molti videogiochi primitivi di quell'epoca furono irradolati per queste macchine cosa che invece non accade per *Star Raiders*. Problemi legali avevano bloccato la realizzazione di questo gioco e solo ultimamente dopo ben otto anni, l'Electric Dreams ha messo a punto una versione aggiornata, e battezzata *Star Raiders II*.

Il vostro compito è comandare l'astronave Liberty Star, difendere il sistema solare Celos IV dagli attacchi degli invasori Zylon e contemporaneamente riuscire a distruggere il Procyon, il sistema solare dove sono collocate le basi di appoggio dei nemici.

Sullo schermo del gioco avete il pannello di controllo dell'astronave con la visione del campo di battaglia, il punteggio ed una serie di indicatori per l'energia, i messaggi del computer, il tipo di arma utilizzato ed il surriscaldamento del laser.

Star Raiders II inizia con l'astronave nei pressi del pianeta Terris attaccato da una decina di fighters. Gli Zyloniani utilizzano tipi di astronavi d'attacco: le veloci, maneggevoli ed armate con laser Zylon Fly Fighters e gli agili e letali Destroyers che con le loro armi micidiali vaporizzano le città della Federazione. Come se non bastasse ci sono anche le Command Ships che sono armate con armi anti protoni, trasportano gli Zylon Commanders e riforniscono le squadriglie di attacco.

Le armi e disposizione del Liberty Star Fighters sono il semplice e classico cannone a laser, il cannone a ioni, da che viene selezionato automaticamente quando si allontanano gli Zylon Fly Fighters e i Command Ships, ed il lancio missile di superficie per distruggere le basi di attacco degli Zylon. Il gioco è un continuo viaggio nell'iperspazio

tra i tre pianeti di Celos IV, l'astronave madre ed il sistema di Procyon.

Nel sistema solare amico ci sono tre pianeti, una luna e due astronavi principali indispensabili per rifornire il Liberty. In quello avversario ci sono tre pianeti.

Durante i combattimenti si può dolere la propria astronave di speciali scudi di difesa che consumando energia neutralizzano i colpi avversari. Uno speciale segnale acustico vi avverte quando il Liberty Star Fighters è in riserva e dovete raggiungere l'astronave madre. Gli spostamenti avvengono sulla speciale mappa: muovete una manina sul simbolo che volete raggiungere e quindi premendo il pulsante di sparo si aziona l'iperspazio e si raggiunge la destinazione voluta. Per eliminare definitivamente gli invasori dovete distruggere le basi di attacco disposte sulla superficie del tre pianeti del sistema solare nemico. *Star Raiders II* assegna anche un punteggio in base al numero ed il tipo di avversari abbattuti. Al termine di ogni missione, esattamente come in quello originale, viene assegnato un grado di abilità.

PRESENTAZIONE 65%

Istruzioni essenziali anche se vi occorgeranno che sullo schermo ci sono alcuni indicatori assolutamente inutili.

GRAFICA 76%

Le sagome dei nemici non sono ben realizzate. Carina e la carta dei sistemi solari anche se non si nota alcuna differenza tra quella di Procyon e Celos IV.

SONORO 55%

Ben realizzato l'effetto "iperspazio" Capitel che difficilmente.

APPETIBILITÀ 77%

Un videogioco annerico da giocare quasi senza respirare.

LONGEVITÀ 61%

... anche se alla lunga le azioni diventano ripetitive quasi come lavorare in un ufficio di periferia.

RAPPORTO QUALITÀ/

PREZZO 55%

GIUDIZIO GLOBALE

77%

Star Raiders II appartiene alla storia dei videogiochi a otto anni dalla sua nascita è raso di pubblico dominio. È già una vittoria.



Al tempo dei VCSS Star Raiders era uno dei miei giochi preferiti, molto veloce ed impegnativo non permetteva il minimo errore. Quella caratteristiche sono man mano nella versione 87 e vi assicuro che per sopravvivere e difendersi le città alleate bisogna essere rapidi e precisi. Comunque Star Raiders II poteva essere reso meglio e migliore in alcuni particolari come qualche strumento di controllo in più sulle console. Otto anni sono lenti e qualcosa di più era lecito aspettarsi.

CON-QUEST

MAD, cassetta L. 7.500, joystick o tastiera, per C64, Spectrum, Amstrad

Oscar è in difficoltà con i fantasmi. Si è appena trasferito in un grande castello gotico e ha scoperto che il posto è infestato dal diabolico Grell e dai suoi scagnozzi. Ha chiesto a quel gruppo di lamentosi streggioni di andarsene ma come unica risposta ha ricevuto una risata e un lancio di stoviglie: povero Oscar! La sua ultima possibilità è di scacciarli con la forza ma per farlo deve cercare nei meandri del castello gli oggetti che gli danno il potere necessario.

Lo schermo mostra una visione tridimensionale della locazione in cui ci si trova e Oscar può muoversi liberamente entro i confini dello schermo; se oltrepassa una delle porte una nuova stanza appare alla vista. Un pannello dei comandi situato in basso allo schermo visualizza quattro icone (da usare per: prendere, lasciare, esaminare o usare gli oggetti trovati) e un indicatore d'energia (dell'anima). Nel suo girovagare Oscar è costantemente attaccato dagli scagnozzi del demone. Questi spettri sono pericolosi e basta un loro loco per ridurre l'energia dell'anima di Oscar. Se l'indicatore dell'anima sparisce completamente Oscar muore ma c'è un rimedio: si trova la Sfera dell'Immortalità che può toccare i fantasmi senza ferirli. Questo è un bell'aiuto e Oscar ha bisogno di tutti gli aiuti possibili se vuole sbatter fuori gli occupanti soprannaturali.



I nostalgici dei bei tempi andati, quando lo Spectrum era lo "stato dell'arte", hanno trovato il loro nuovo gioco sia visivamente che auditivamente vecchio. Dire che l'azione di gioco è semplicistica è dire poco: è pessima sotto tutti i punti di vista. E il prezzo è una barzelletta. Lasciate perdere.



È tempo di riflusso. Quest'orrido programma mi ricorda quel "tanto al venditore comunque" che aveva caratterizzato il software per lo Spectrum nel boom che questo sistema aveva avuto nel 1983. La grafica è debole per non parlare del sonoro e dell'azione di gioco che è orrenda. Cercare di cavar fuori un minimo di divertimento da questa gioco è come cercare di cavar sangue dalle rape. Un programma orripilante da evitare anche a questo prezzo relativamente basso.



È una bella schifezza! Tutti gli spirti sono monocromatici e quando si scontrano fanno un bel macello. I fondali sono poco più che linee relliguranti le porte. Ha delle qualità, ma non molte. Ma i programmatori sanno che il 64 ha un chip sonoro? Sembra di no, dato il pessimo rumore del passi che è pure fuori sincrono. Di solito mi piacciono questi giochi ma Con-Quest non è stato sfruttato al massimo ed è un gioco mediocre.

PRESENTAZIONE 71%

Sistema ad azione abbastanza buono ma poco altro.

GRAFICA 14%

Fondali insufficienti e mal animati, spirti monocromatici.

SONORO 3%

Due o tre effetti sonori molto rozzi e indati.

APPETIBILITÀ 31%

All'inizio l'esplorazione può anche essere divertente.

LONGEVITÀ 16%

ma non abbastanza da farvelo ricaricare.

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 30%

Il prezzo così basso può indurre qualche commiserazione.

GIUDIZIO GLOBALE 15%

Un misero arcade adventure ben al di sotto degli standard attuali.

Gioco Caldo

ENDURO RACER

Activision, cassetta/disco, L. 16.000/25.000. Per C64, Spectrum



I tasselli di un artigliato da fuori strada sono in primo piano sullo schermo. Alla guida del fuoristrada un pilota vestito di tutto piumo con stivali, imbottiture casco e mascherina agisce in attesa dello start. Inizia il countdown, tre, due uno, GO! Le moto scaricano tutta la loro potenza sul terreno e si avviano ad affrontare la asperità del percorso a tutta velocità. Curve, sassi e traccioni, sabbia e sterzati, guadi cuneiformi e salti artificiali sono alcune delle difficoltà di Enduro Racer.

La gara è divisa in cinque parti. Il pilota deve riuscire a terminare ogni stage in meno di un minuto pena la squalifica. Il primo è il più facile su un percorso di terra battuta con cunette, salti e sassi da evitare. Il secondo ha un fondo di sabbia che penalizza la tenuta in curva. Il gioco è visto esattamente come se una telecamera montata su una moto riprendesse il pilota in corsa. Gli effetti del movimento con lo sfrecciare degli alberi oppure i salti e scendi del terreno sono molto ben realizzati. La tecnica per guidare le moto è simile a quella utilizzata nella realtà. Quando si affronta una curva la moto si inclina ed il crossista mette il piede a terra. Nell'affrontare i salti bisogna alzare le moto (tenendo indietro la leva del

joystick) impennella prima della cunetta e poco prima dell'atterraggio. Con questa tecnica riuscirete a volare con stile senza essere disarcionati dalla moto. Ogni percorso deve essere completato in meno di un minuto. Solo in questo modo sarete ammessi alle seconde parti. Il punteggio aumenta proporzionalmente alla strada percorsa con un bonus finale che tiene conto del tempo impiegato. Naturalmente

è importante mantenere la velocità sempre al massimo ed evitare messi, ostacoli ed altri concorrenti che possano provocare la caduta. Il gioco termina quando non si riesce a concludere lo stage in 60 secondi (sullo schermo è indicato il tempo). Uno schermo finale indica i tempi impiegati a percorrere ogni percorso e nel caso non lo sia completato la percentuale di strada fatta.

Wow! L'Enduro è sempre stata la mia passione una volta si chiamava regolarità e la Perigi Dskar non andava di moda! Mi ricordo che partivamo in una carovana di Kim, Swm, Glera, Zundapp ecc ecc e giravamo Alpi e Prealpi alla ricerca di guadi, sentieri e mulattiere. Ma questo ha poco a che fare con questa conversione del com-up della Sega. La grafica non è certo a livello di quella da bar ma comunque è ottima (abbiamo provato la versione per Spectrum). Alcuni effetti come il salti e scendi dalla cunetta e i salti oppure il rotolare della moto quando urta un ciacolo sono veramente notevoli. Gli appassionati di motocross e fuoristrada in generale si divertiranno con Enduro Racer anche se volare sui sassi di qualche circuito di Motocross come Gallarate o Gualdo Tadino è sicuramente un'altra cosa e non avete a vostra disposizione il manubrio come nella versione da bar.



PRESENTAZIONE 80%

Una foto di due motociclisti in copertina ed uno splendido schermo di caricamento

GRAFICA 89%

Ottimi effetti che denno la sensazione della velocità e dei salti

SONORO 10%

La versione per Spectrum come al solito, ha effetti del tutto insignificanti

APPETIBILITÀ 90%

Affascinante e ben realizzato vi impegna a fondo

LONGEVITÀ 88%

, anche se la moto è poco maneggevole

RAPPORTO QUALITÀ-**PREZZO 70%**

Costa meno di 15 litri di miscela al due per cento

GIUDIZIO GLOBALE**89%**

Un'ottima conversione del coin-up con splendide sensazioni per tutti gli amanti del fuoristrada.

**IL MARCHIO DELL'ORIGINALITÀ**

Esclusivista per

*Romagna, Veneto, Friuli Venezia Giulia,
Trentino Alto Adige*

distribuzione diretta Soft Center

MASTERTRONIC s.a.s.:

SOFT
center

elite

MASTERTRONIC



ocean



martech

TCSpubblicità Ferrara

via della Fiere, 6 tel. 0532/464731 Centro Commerciale Diamante 44100 Ferrara
Servizio Modem Centro "On line" 24 ore Novità 0532/464715

LAZERWHEEL

MAD, cassetta L. 7.500, joystick o tastiera, per C64



Le forze aliene hanno invaso gli otto settori della sopralaviale spaziale e vi hanno seminato dalla bombe nel tentativo di ostruire questa vitale via di comunicazioni. La vostra astronave è stata inviata a cercare gli alieni e a spedirli nel dimenticatoio.

L'astronave rimane al centro del settore circolare e rotando può dominare l'intero settore. Altiari a bombe rotano lungo i muri del settore con un sistema di codice colore che permette di distinguere le loro diverse funzioni. Quando colpite un blocco viola si divide in due: uno giallo e l'altro blu. Questi ruotano intorno al settore in direzioni opposte fornendo, momentaneamente e quando si incontrano, un blocco grigio. Se gli sparate, rilate l'ingresso di nuove bombe nel settore e questo vi dà più separatamente ai blocchi giallo e blu, dovete poi distruggere i blocchi che restano per facilitare il ritorno all'originario colore viola.

I blocchi verde chiaro vanno colpiti tre volte, ogni colpo li fa cambiare di colore (prima ciano poi

azzurro) e di direzione. Se riuscite a eliminare quasi i blocchi si riduce dal 10% la percentuale di danneggiamento del settore. I blocchi lampeggianti arancione e marrone portano dei bonus proporzionali al tempo rimasto mentre i blocchi lampeggianti rosso, rosa o bianco sono delle bombe che dovete distruggere prima che esplodano.

Quando un colpo manca il bersaglio appare un blocco grigio che si ferma lungo i muri del settore, se lo colpite un'altra volta respingerà all'indietro i vostri colpi distruggendo la vostra astronave. Le bombe e i blocchi lampeggianti marrone hanno lo stesso catastrofico effetto. Nei livelli superiori appaiono dei cerchi rossi che rotano intorno alla vostra astronave: se non vengono colpiti esplodono. Si guadagnano dai punti a seconda del colore dei blocchi distrutti e del tempo rimasto alla fine del livello (rappresentato con un timer nel pannello dei comandi). I totali vengono immagazzinati in ognuno degli otto settori e, passando da schermo a schermo, si

accumulano i punti. I punti diminuiscono lentamente quando lasciate un settore ma i punti immagazzinati vengono aggiunti al punteggio ogni volta che rientrate in un settore. Se accumulata più di 100 punti il timer del livello diminuisce rapidamente consentendovi di entrare più rapidamente nel livello successivo.



È invece un po' vari: Lazerwheel è una noia bi-

narica. Potenzialmente l'idea è notevole ma avrebbe dovuto svilupparsi meglio: così com'è manca di varietà e di qualunque attrattiva. C'è solo uno schermo di azione noiosa e niente che ispiri per più di un paio di partite. Non capisco perché la Mastertronic abbia deciso di editare questo gioco per 7.500 lire nell'etichetta MAD quando hanno editato POD per 2.000 lire meno.

PRESENTAZIONE 58%

Informazioni su schermo relativamente utili e istruzioni decanti
GRAFICA 65%
Chiara e funzionale nonostante la mancanza di varietà

SONORO 56%

Blanda colonna sonora e effetti mediocri
APPETIBILITÀ 48%
È immediatamente giocabile ma non molto eccitante

LONGEVITÀ 24%

Dopo qualche partita non c'è ragione di rilanciarlo
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 39%

E a buon mercato ma non vale lo sforzo

GIUDIZIO GLOBALE

31%

È bello da vedere ma non da giocare



Lazerwheel è un'idea molto semplice e divertente ma

dopo solo poche partite diventa ripetitivo. Lo schermo principale è reso bene e il movimento degli oggetti è fluido ma alla fine è brutto e semplicemente noioso. Sarebbe stato meglio se fosse costato meno soprattutto se si considerasse la poca varietà.



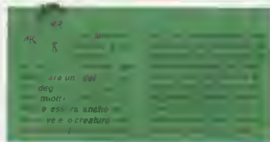
È presentato in modo cartone, è disegnato con vi-

vacità e il sonoro è piacevole: l'unico vero problema è che l'azione è molto semplice e noiosa. Stare nel centro di un cerchio sparando alle cose che si muovono lungo il suo bordo è proprio patetico. C'è poca differenza tra un livello e l'altro e un rigor mortale mentale subentra dopo poche partite. Dov'è l'azione e il divertimento? Non qui. Provate POD e Yold Runner.

MONKEY MAGIC

Micro Design, cassetta, L. 7.500, joystick/tastiera. Par C16/+4

Lo Scimmio è un racconto molto conosciuto in Cina ed anche in Giappone. Scritto intorno al 1500 racconta di una scimmia un pò birichina che è riuscita a diventare un monaco buddista. Una regina le permette di dimostrare i suoi poteri aiutando un vero monaco umano nel recuperare delle sacre scritture. La scimmia può muoversi a bordo delle nuvole ed utilizzare uno speciale bastone dai poteri magici. Questo strano e mistico personaggio è stato lo spunto per realizzare una serie di giochi. Esattamente come nella leggenda orientale lo Scimmio deve recuperare le scritture sacre. Il viaggio è molto lungo e pericoloso a cavallo della sua magica nuvola. Volando nell'alto dei cieli può incontrare molte forze maligne che faranno di tutto per fermarlo. **Monkey Magic** inizia con tre vite a lo Scimmio deve sopravvivere volando il più lontano possibile ed eliminando il maggior numero di creature maligne. Ogni nemico abbattuto incrementa il vostro punteggio.



PRESENTAZIONE 60%

Tranquilla, senza ironzoli con la faccia della scimmia che vi parla

GRAFICA 50%

Buona animazione e discreta definizione di tutti gli sprite.

SONORO 30%

Zzap Zzap ed ancora Zzap

APPETIBILITÀ 51%

Tutto quello che vi può dare un shoot em up

LONGEVITÀ 42%

con poche sorprese

RAPPORTO QUALITÀ

PREZZO 55%

GIUDIZIO GLOBALE

37%

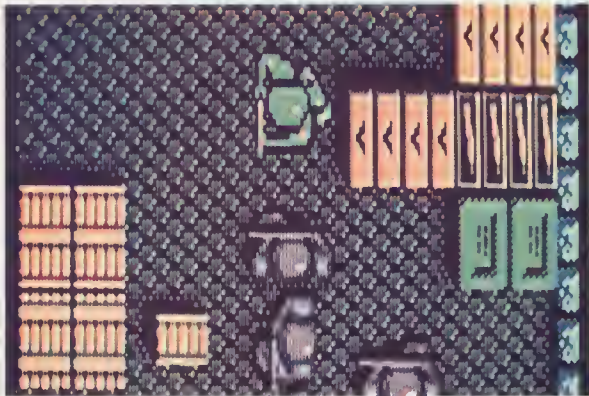
Maglio leggera lo Scimmio. Il libro che ha ispirato il gioco avrete tutto da guadagnarci



Gioco
Caldo

INTO THE EAGLES NEST

Pandora, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000,
solo joystick, per C64, Spectrum



All'interno delle linee Tedesche piace un'immensa fortezza, nome in codice Eagle's Nest. Tre commandos sono stati catturati mentre cercavano di far esplodere questo simbolo del potere nemico, ma non prima che fossero riusciti a insediare nella fortezza delle cariche di esplosivo. La Gestapo li sta torturando orribilmente per scoprire dove hanno piazzato l'esplosivo, e anche i sabotatori più esperti possono crollare sotto il peso di una tale pressione. La vostra missione, se accettate di portarla a termine, consiste nell'infiltrarvi nella fortezza liberare i prigionieri e distruggere il Nido delle Aquile. L'azione è vista dall'alto e si svolge su quattro piani ai quali si accede attraverso un ascensore. Orda di soldati tedeschi pattugliano la fortezza, danneggiandovi (sotto forma di Hit Point) ogni volta che entrano in conat-

to con voi. Vi danno subito più essere risanato o mangiando del cibo o utilizzando una cassetta del pronto soccorso: potete trovare engrammi all'interno della fortezza.

Si può uccidere i soldati nemici sperando, però voi potete portare solo 99 caricatori di munizioni alla volta: potete rubarne altri nei depositi tedeschi.

Il vostro cammino attraverso la costruzione è ostacolato oltre che dai soldati nemici anche da delle porte: alcune si possono aprire sperando, per altre è necessario le chiavi. Un pannello situato alla destra dello schermo principale mostra il vostro punteggio. I danni subiti, il numero di munizioni rimasto e il numero delle chiavi in vostro possesso. Disseminati per il castello ci sono anche dei preziosi tesori d'arte che, se raccolti, aumentano il punteggio. Potete trovare i tesori anche all'interno di casse da im-

Bang Bang Pop Pop tu morirai no i soldati nemici al loro meglio. Non vale! Non puoi uccidermi. Sono un carroarmato!

ballaggio che potete aprire facendo saltare il coperchio. Alcune casse però contengono della dinamite e quando vengono colpite esplodono uccidendovi.

Ci sono quattro missioni di difficoltà crescente, nelle prime tre bisogna liberare rispettivamente uno, due o tutti i prigionieri mentre nella missione finale dovete distruggere il castello.

Quando trovate un prigioniero, questo vi segue per la fortezza fino alla fine della missione. Per distruggere l'Eagle's Nest dovete attivare il detonatore che si trova in ogni livello. Dei messaggi a scorrimento vi informano di tutti gli oggetti trovati o distrutti, e vi danno degli incoraggiamenti per aiutarvi nella missione.

Dietro alla mediocre confezione di Into the Eagles Nest si nasconde un gioco stupendo. I cloni di Gaurtlo sono di moda di questi tempi e questo utilizza al meglio questo schema. La grafica è molto bella: evocativa e di grande spessore e definizione. L'azione è tesa ed elettrizzante; specialmente quando girate l'angolo urlando e vi imbatte in un branco di soldati tedeschi assai del vostro sangue! È molto divertente e vale fino all'ultima lira.





I piccoli sono dietro ogni angolo — e così sembra

Due gustose tedesche attaccano il nostro eroe dal casco verde stretto tra due tavoli destinati a morire — e meno che non sia rapido come il fulmine! A ogni tavolo siede un Capitano che lamburisce con la dita colpiti e mietei alle puntigli.



Anche se i cloni di Gaudin stanno spuntando a un ritmo allarmante, alcuni di essi, e questo ne è il caso, sono molto belli. Grafica e effetti sonori evocativi si combinano con un'azione di gioco eccitante e attraente. In Eagles Nebi i cloni sentono veramente parlo dell'azione; e molto facile farsene completamente assorbire. Portare a termine le quattro missioni impegnerà a lungo qualsiasi giocatore e, se siete un fan di Gaudin, a questo prezzo vale la pena dargli un'occhiata.

Una presentazione raffinata generalmente è superflua; ma non in questo caso. Qui l'atmosfera è accresciuta, quasi generalizzata dalla "cosmesi": la magnifica grafica, colorata e ben caratterizzata, è arricchita da un perfetto sonoro: soprattutto il rimbalzo della pallottola, il suono metallico dei proiettili che colpiscono la porta chiusa a i passi felpati. L'atmosfera complessiva di gioco è resa più emozionante dal fatto che i proiettili sono invisibili; e molto meglio che vedere le pallottole che si avvicinano lentamente. Eagles Nebi è semplicemente stupendo. Ottimo lavoro Pandora: continuate così per lavoro!



PRESENTAZIONE 90%
Istruzioni un po' confuse ma il resto è ben fatto.

GRAFICA 94%
Stupenda attenzione ai dettagli: i soldati con un appropriato "look da duri" si muovono per i fondali straordinariamente evocativi.

SONORO 94%
Banalità motivata dei titoli ma begli effetti sonori.

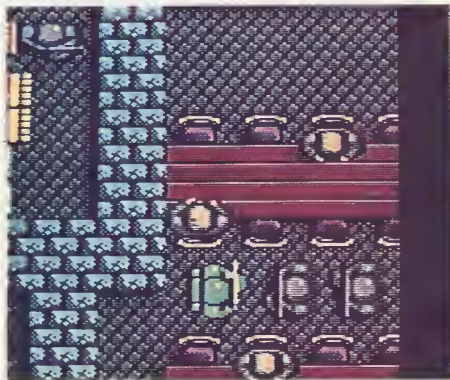
APPETIBILITÀ 95%
Suscita un fremente desiderio di caccia e distruzione.

LONGEVITÀ 80%
Non è molto vario ma è irrefutabile.

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 90%

Il giusto prezzo di un divertimento straordinario
GIUDIZIO GLOBALE 90%

Un tema provato e collaudato che ha trovato buona realizzazione



KEYS 03
AMMO 37
HITS 32
046100

NEMESIS

Konami, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64, Spectrum

I pacifici abitanti di Nemesis sono solo l'allacco dei diabolici esseri del Raggruppamento Stellare di Baderion. Come sempre un volontario pronto a dare una mano non manca: vi siete offerti di condurre la vostra squadriglia di tre caccia contro gli invasori.

Nemesis è uno spera-e-fuggi a scorrimento orizzontale che si svolge in cinque diverse sezioni del pianeta: nella prima missione affrontate un pericoloso viaggio attraverso la foresta, in quelle successive vi troverete su delle isole spaziali, in un cimitero alieno e all'interno di un gigantesco incrociatore.

Viaggiando attraverso i vari livelli il caccia è costantemente molestato dalle astronavi di Baderion che spuntano da tutte le parti. Alcune attaccano, altre attraversano il paesaggio sparando missili e altre ancora spuntano dai silos. Ogni contatto con una navicella aliena o con un proiettile e fatele la lotta di tre astronavi si riduce di un'unità. Alla fine di ogni livello bisogna distruggere una astronave-me-

dre gigantesca se si vuole proseguire nella missione.

Il caccia risponde al fuoco con scariche laser, quando distruggete un caccia nemico guadagnate un credito. Nella parte inferiore dello schermo ci sono sei icone, quando raccogliete un credito si illumina quella più a sinistra. Se ne raccoglie un altro si accende la seconda e poi la terza e così via.

Ogni icona rappresenta via via un elemento più potente a vostra disposizione: Velocità Extra, Missili Terra-Aria, Missili Terra-Aria Doppio, Laser, Fuoco Multiplo e uno Scudo che assorbe i missili nemici. Premendo il tasto SHIFT si aggiunge all'armamentario del caccia l'elemento dell'icona illuminata. L'astronave può portare fino a un massimo di quattro Velocità Extra e Missili Terra-Aria due Multipli, uno Scudo e un laser o un Missile Terra-Aria Doppio. Una volta aggiunto l'elemento desiderato le icone diventano inutili. Perdere un'astronave, e tutte le icone raccolte se ne andranno con lei.



Nemesis non è molto raffinato e non ci sono molti il-

lavori ma sicuramente ha molto da offrire in termini di giocabilità. L'azione è veloce e furiosa e mi è molto piaciuta provare il brivido di essere ermato fino ai denti con ogni tipo di arma immaginabile: così tanta energia con una semplice pressione del pulsante di fuoco! L'area di gioco è un po' piccola e ci sono alcune piccole minacce — quali l'occasione elaraillo nelle collisioni e il fatto di dover premere il tasto SHIFT per «lavorare le armi» — ma per il resto Nemesis è bello. Non è così bello come avrebbe potuto essere ma è abbastanza buono e si eleva rispetto agli altri spera-e-fuggi che attualmente inondano il mercato.



Nemesis cerca disperatamente di emulare il

suoi corrispettivo arcade e, in effetti, ci riesce. La grafica è ben fatta, con un buon uso dei colori negli sprite e nei fondelli, e molti degli elementi del gioco arcade sono fedelmente riprodotti. L'azione è veloce e furiosa. Ci sono moltissime sezioni differenti (anche se alcune sono riciclate nel filare successivi) e c'è una spinta a progredire il più possibile solo per vedere la sezione successiva. Questa versione per Commodore dovrebbe offrire una buona sfida anche ai più fanatici appassionati di Nemesis.

Vi spinte la strada attraverso il cimitero alieno. Quelli alieni sarebbero morti ma in realtà





L'astronave-madri alla fine del quarto livello, per distruggerla dovete ingenerare tutte le potenze di fuoco di cui disponete.

Attenzione! Livello Uno: la foresta sembra reclamare una vita! Quel missile stanno per raggiungere il bersaglio.



Ecco finalmente il gioco arcade che consumo buona parte del mio risparmio estivo! E' il bello è che non è niente male: sono presenti quasi tutti gli elementi del gioco originale e ha una giocabilità pari a quella del gioco da bar. C'è però una cattiva notizia: quando lo schermo si affolla di elementi gli sprite staccano terribilmente, a ciò è molto fastidioso. Ma è la giocabilità che conta, e qui ce n'è in abbondanza. Se volete un buon arcade spara-tutto questa conversione vale decisamente la pena.

La mente che dirige l'investizione di Becteron la potete trovare al quinto livello ed è un osso duro da battere.

PRESENTAZIONE 71%

Opzione a quattro giocatori e schermo dei titoli non eccezionale. Brutta interazione joystick/tastiera.

GRAFICA 80%

Per la maggior parte buona anche se alcuni sprite e fondali sono un po' rozzi.

SONORO 78%

Lo stesso motivo del gioco arcade e alcuni ragionevoli effetti sonori.

APPETIBILITÀ 90%

L'azione ti prende e ti graffia immediatamente.

LONGEVITÀ 79%

Ci sono cinque livelli difficili da superare ma dopo un po' l'azione può diventare ripetitiva.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 78%

C'è sufficiente azione da ripagare l'alto prezzo.

GIUDIZIO GLOBALE 80%

Un veloce arcade spara-tutto. Se vi piacciono i giochi arcade provatelo.

Gioco Caldo

La storia inizia in un lontano paese. Due fratelli, Learic e Lëanoric, entrambi maghi, hanno un brusco scambio di opinioni: il tono della disputa sale e i due iniziano una lile e suon di incantesimi. Il giocatore veste i panni di Learic e il computer quelli dell'altro fratello. Entrambi sono molto versati nell'arte della necromanzia e vogliono dimostrare all'altro la loro abilità. Learic e Lëanoric preparano il loro incantesimissimo raccogliendo erbe rare e radici diaseminate per il paesaggio. Per raccogliere le erbe bisogna camminarci sopra e poi, quando ave le raccolte gli ingredienti giusti, dovele portarle al mago al suo pentolone e farle bollire per realizzare la pozione. Una volta che avele mescolato gli ingredienti l'incantesimissimo viene aggiunto all'armature del mago. Ognuna delle dodici pozioni richiede due ingredienti: erbacce e le ricelle sono contenute in un libro rilegato in pelle. Le pagine di questo manuale magico sono visualizzate in una finestra sotto lo schermo principale premendo il pulsante di fuoco e il tasto di direzione si voltano le pagine del libro. Non potete lanciare un incantesimissimo lino a quando non avele raccolto le erbe giuste, non le avete portate al pentolone che si trova fuori dal rifugio di Leano e non le avete fatte bollire.

Gli effetti degli Incantesimi variano. E' possibile rendere invisibile Learic, creare degli zombie, sparare palle infuocate e teletrasportarsi. Alcuni valgono una sola volta mentre altri (per esempio il potere di teletrasportarsi) durano più a lungo. Quando il potere di un incantesimissimo si esaurisce il colore degli ingredienti della formula sulla pagina della ricetta ritorna nero. Molti incantesimi non hanno bisogno di una specie di pratica per essere lanciati ma alcuni dei più importanti e pericolosi (come il potere di lanciare palle infuocate) necessitano di una certa abilità prima di poter essere efficaci.

Il vostro avversario Lëanoric non se ne sta con le mani in mano mentre voi cercate gli ingredienti, anzi: saltele qua e là raccogliendo erbe e radici per inventarsi i suoi incantesimi. Una bussola situata sotto l'area di gioco segnala la posizione di Lëanoric. Se per esempio sta

F.E.U.D.

Bulldog Software, L. 5.000, joystick o tastiera per Spectrum, C64, MSX, Amstrad



avanzando da sud, il punto sud del compasso si illumina. Quando Lëanoric raggiunge il vostro mago sullo schermo si ferma per un secondo: è il momento buono per lanciergli un incantesimissimo. Due statue nell'area dei comandi simbolizzano i maghi e quando uno dei due maghi lancia con successo un incantesimissimo la statua della vittima si affossa un po' più nel terreno. Il mago le cui statue scompare per prima sotto terra ha perso la lile.

Feud è molto bello. La grafica è abbastanza bella: come quelli il fiume e il giardino sarebbero potute essere più realistiche ma l'effetto c'è. L'azione è intensa e il divertimento non finisce una volta trovata la formula. Il fatto che vostro fratello vi segua continuamente mantiene il ritmo frenetico. Quando pensate di averlo preso... zacc si ribatte. A questo prezzo è eccellente. Possiamo aspettarci di più dalla Bulldog? Spero di sì.

Se tutti i giochi della Bulldog sono di questa qualità allora l'etichetta Best of British può sperare in un prospero futuro. Proprio quando mi stavo sfidando di tutte le avventure dinamiche della categoria economica ecco arrivare Feud che mi ha fatto completamente cambiare idea. Senza dubbio la grafica è una delle cose più straordinarie di questo gioco: è molto colorata, ampia e ben dettagliata. E' il tutto senza nemmeno un minimo "clash" di colori. La Maseltronic ha lanciato la sua etichetta nel modo migliore: favoloso!

Che modo straordinario di lanciare una nuova etichetta. Feud è eccezionale. Mi piacciono i giochi originali e quindi sono felice di trovarne uno così nuovo ed economico. Non sono riuscito a giocare ad altro tutta la giornata. La grafica è molto bella; anche se l'asperazione degli schermi è un po' noiosa, la precisione dei fondi e la superba animazione dei personaggi fanno passare in secondo piano qualunque altra cosa. Non c'è musica nello schermo dei titoli ma gli effetti sonori sono molto buoni. La vostra villa non sarà completa senza Feud a prelievo e questo prezzo.





PRESENTAZIONE 79%

Istruzioni essenziali e buono schermo di presentazione

GRAFICA 90%

Ampla, colorata con figure ben animate e scenari attraenti

SONORO 70%

Non c'è nessun motivetto ma solo dei buoni effetti

APPETIBILITÀ 90%

E divertente fin dall'inizio

LONGEVITÀ 91%

Vi terrà impegnati non poco

RAPPORTO QUALITÀ/

PREZZO 96%

A quel prezzo non si può sbagliare

GIUDIZIO GLOBALE

91%

Un ottimo inizio per questa nuova etichetta che dimostra che i giochi economici possono essere molto belli.

Master's Software House

distribuzione: SOFTWARE, HARDWARE, COMMODORE 61-128, M
Servizio Modem Centro "On line" 24 ore Novità 0532/464715



Novità

U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europa



DECEPTOR
CBM64/CBM128



SUBATTLE SIMULATOR
AMSTRAD/CBM64/CBM128/128+
HESPERUS
CBM64/CBM128/128+



SHARPER & BLACK MAGIC
Amstrad/CBM64/CBM128/Spectrum
GUNSLINGER
CBM64/CBM128/Spectrum



KILLED UNTIL DEAD
Amstrad/CBM64/CBM128/
Spectrum

U.S. Gold (Italia), Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Varese).
Tel. (0332) 212255.

MASTERTRONIC PRESENTA:

|||||IM1-GUNTM



MONITORIO JOYSTICK
PER MANCINI

Il joystick IM1-GUN è
il joystick più avanzato
per la console Mastertronic.

Prezzo di vendita: **29.000**



SCOOBY DOO (Elite)

Un listato lampo per la versione Spectrum. Battete la routine qui sotto, e premete RUN.

10 REM SCOOBY DOO BY
ZZAPI
20 LOAD "CODE"
30 POKE 54027,86:POKE
54028,5
40 RANDOMIZE USR 54+3

Quando il gioco sarà completamente caricato il bordo comincerà a lampeggiare, indicando che il computer è in attesa di caricare dell'altro. Premete BREAK e inserite POKE 29614,0 per vite infinite e RANDOMIZE USR 25+3 per far partire il gioco.

FIRELORD

(Hewson)

Un bel listato corto, ma utile per aggiudicarvi vite infinite. Battete semplicemente queste poche linee, date il RUN e "press play on tape".

FIRELORD LISTING
10 FOR I=340 TO
372:READ X:POKE I,X:
NEXT
20 DATA 32, 44, 247, 162, 2,
109, 103, 1, 157, 209, 3, 202,
16, 247, 58, 32, 106, 245, 96
30 DATA 76, 196, 1, 100, 173,
141, 59, 22, 141, 94, 243, 76,
0, 6
40 SYS 340

WEST BANK (Gremlin Graphics)

Pistoleri elettronici gioite. Antonio Miscallaneo di Bailuno ci ha mandato delle POKE per la versione Commodore 64. Resettate il computer e battete:

POKE 4256, (1-20) numero vite

o POKE 12713 con risultato a sorpresa

SYS 4096 per far ripartire il gioco.

Spero non ve l'abbiate già organizzato. La A&A ha pronti per una nuova serie di date.

Ma non so che modo si sono ridotti sono totalmente di moda nel BASIC, anche per giocare, ma addossare le più rudimentali informazioni mi pare un po' strano. Listato non vi viene fornito, ma lo comunico al vostro computer.

MUTANTS (Ocean)

In diretta dal Farnworth Cracking Service una bella POKE per avere l'astronave senza fine. Caricate il gioco e resettate il 64. Battete POKE 9273 (RETURN) seguito da SYS 4008 (RETURN) per far ripartire il programma. Non pensate che le cose diventino più facili...

BOMB JACK II (Elite)

Perché non caricate Bombjack II e non resettate il 64?

Perché non provate a battere POKE 7053,200 (RETURN) e SYS 3303 (RETURN)?

Perché non procurarsi energia infinita? È così facile.

KNUCKLE- BUSTERS

(Melbourne House)

Questo è un caso un po' particolare. Il gioco non è proprio il massimo, ma può piacere agli amanti del picchiaduro, il listato è lungo ma in realtà non è così completo come gli altri e dà vite e tempo infiniti. Vedete un po' voi. Battete il listato (ricordandovi di salvarlo per il futuro) e quando tutto è a posto date il RUN. Quando appare l'OK inserite SYS 49152 (RETURN) e pigiate il tasto PLAY del registratore per caricare il gioco.

```
0 PRINT CHR$(147)
"ATTENDERE"
1 DEF FNR(A)=PEEK(A)+
PEEK (A+1)*256
2 I=49152
3 READ A:T=T+A:IF
A=256 THEN PRINT
"OK":END
4 IF A256 AND A < 348 AND
A > 344 THEN T=T+345
5 IF A > 256 THEN
C=A:T=T-A:IF T < > C
```

```
THEN PRINT "DATA ER-
ROR IN LINEA"
FNR(63):END
8 IF A > 256 THEN
C=0:T=0:GOTO 3
7 POKE I,A:I=I+1:GOTO 3
10 DATA 2, 32, 167, 2, 32, 167,
186, 255, 169, 1150
20 DATA 0, 32, 100, 255, 32,
213, 255, 160, 1145
30 DATA 23, 133, 2, 162, 67,
160, 192, 189, 906
40 DATA 181, 134, 251, 132,
252, 133, 253, 162, 1496
50 DATA 4, 134, 254, 162, 0,
101, 251, 129, 1095
60 DATA 253, 230, 251, 208,
2, 230, 252, 230, 1656
70 DATA 253, 208, 2, 230,
254, 198, 2, 16, 1163
80 DATA 236, 169, 0, 133, 2,
234, 234, 234, 1242
90 DATA 76, 94, 192, 174, 2,
0, 168, 132, 859
100 DATA 1, 165, 171, 1, 72,
105, 170, 1, 788
110 DATA 72, 96, 32, 244, 4,
136, 105, 5, 696
120 DATA 141, 2, 0, 238, 234,
234, 162, 89, 1096
130 DATA 189, 107, 192,
157, 87, 1, 202, 208, 1143
140 DATA 247, 76, 247, 192,
169, 55, 133, 1, 1120
150 DATA 32, 2, 253, 169, 27,
141, 17, 208, 849
```

```
100 DATA 32, 167, 2, 32, 167,
2, 70, 49, 527
170 DATA 2, 32, 244, 4, 188,
41, 5, 139, 654
180 DATA 105, 6, 141, 2, 0,
177, 174, 145, 750
190 DATA 253, 136, 208,
249, 120, 76, 180, 4, 1220
200 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
345
210 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
345
220 DATA 0, 0, 0, 0, 2, 0, 0, 0,
347
230 DATA 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0,
347
240 DATA 0, 0, 0, 0, 4, 195,
4, 106, 311
250 DATA 1, 87, 1, 76, 49, 2,
162, 378
260 DATA 2, 189, 43, 2, 157,
138, 144, 189, 864
270 DATA 46, 2, 157, 130,
144, 202, 16, 241, 938
280 DATA 169, 173, 141,
164, 171, 78, 0, 109, 1023
290 DATA 76, 141, 144, 76,
133, 144, 162, 2, 678
300 DATA 169, 63, 2, 157,
136, 8, 202, 16, 775
310 DATA 247, 76, 40, 8, 78,
16, 2, 162, 629
320 DATA 47, 100, 109, 192,
157, 10, 2, 202, 1008
330 DATA 16, 247, 76, 144, 4,
254, 256, 997
```


THE WAY OF THE TIGER (Gremlin Graphics)

Dall'immacabile Claudio Lanzoni di Massalombarda, qualche trucco e per barare alla versione per C 16 di questo storico postaduro. Il sistema permette di cominciare la partita (e non l'allenamento) da una fase e scatta con il massimo d'energia e di risultare invulnerabili ai primi 7 colpi dell'avversario. Ecco come.

1) Caricate la partita da cui si vuole cominciare la partita tremile l'opzione di allenamento.

2) All'apparire del MENU pigiate il tasto "1".

3) Premete PLAY del registratore

4) Allo scomparire dello schermo premete RUN/STOP contemporaneamente a RESET. Vi troverete nel monitor di linguaggio macchina del C16

5) Se avete cercato UNARMED COMBAT detar > FF12 00 (return)

E quando lo schermo si incasina

G27C0 (return)

- Se avate caricato POLE FIGHTING date

G 3114 (return)

- Se avete caricato SWORD FIGHTING date

> FF12 00 (return)

E quando lo schermo si incasina

G 2CA0 (return)

6) Nel caso aveste cominciato dal 1 o dal 2° livello, arrivando al 3° potrebbe capitare che le figure a lo schermo diventino irrecognoscibili a confusionarie. In questo caso premete il tasto " " a tornale al punto "2"

7) Nel caso persisteste nella strada verso la vittoria a vorreste ricominciare da quel punto, tornale al punto "2"

Per finire, ecco un consiglio veloce veloce per battere il primo e il terzo avversario senza subire danni nel POLE FIGHTING Aspettate che vi venga vicino abbastanza poi premete il joystick nella posizione corrispondente al LOW BLOW e tenete il joy in quella posizione finché non cade dal tronco, ignorando eventuali (e rari) colpi che subirete (il LOW BLOW si dà premendo il joy in basso nella direzione dell'avversario).

CENTRI

ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

COMMODORE
MSX
COMPATIBILI IBM
SINCLAIR

RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE
SABATO APERTO

"CONDIZIONI PARTICOLARI
PER RIVENDITORI"

VIA DE SANCTIS 33/35
TELEF. 02/84.63.905
20141 MILANO

MANTOVANI
TRONICS
Via C. Pillio 11, 22100 COMO - Tel 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO
con novità in arrivo tutti i giorni

... e consegnando questo coupon
riceverai un simpatico omaggio !!!



NUOVA NEWEL s.a.s.
VIA MAC MAHON 75
20155 MILANO - TEL. 32.34.92

TUTTO PER L'INFORMATICA.
ACCESSORI, HARDWARE
E SOFTWARE

CHI SI PRESENTA NEL N.S. NEGOZIO CON
UNA COPIA DELLA RIVISTA, RICEVERA' UN SIM-
PATICO OMAGGIO

acquisto

SOFTWARE

B.C.S. COMPUTER SNC

VENDITA
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX e li
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI
GIOCHI SU CASSETTA e SU DIS-
CO: TUTTE LE NOVITA' d'IMPOR-
TAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

Alex
COMPUTER E GIOCHI

COMMODORE - AMIGA
SPECTRUM - MSX - OLIVETTI
COMPATIBILE IBM
SOFTWARE - HARDWARE

ULTIME NOVITA' SU DISCO E CASSETTA
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

C.SO FRANCIA 333/4 - 10145 TORINO
TEL 011/79.91.68



TOP SECRET

POWERBALL (Mastertronic)

Da Pramaggiore (VE) ci giungono le POKE per C 16 di **Matteo Baggiani**. Caricate il programma e resettate. Picchiate sui tasti e battete:

POKE 8712,234

POKE 8713,234

per vite infinite

POKE 8714,234

per tempo e vite infinite

SYS 5751 per ripartire

INFILTRATOR (US Gold)

L'ingegnoso (così si definisce) **Pietro Di Ballo** di Milano ha scoperto un sistema per caricare indipendentemente la seconda e la terza fase del gioco da disco. Basta caricare i file **SNDMXT.DAT** e **GMSG.DAT...**

STRIKE FORCE COBRA

(Piranha)

Tensione, mal di testa, crisi nervose? Prendete queste POKE e vedrete che tutti i malanni provocati da questo gioco, bello ma difficile, passeranno. Non avete che da battere il tasto, dare il RUN e seguire le istruzioni che compariranno sullo schermo per dare alla vostra squadra d'assalto energia infinite.

STRIKE FORCE COBRA LISTING

100 PRINT CHR\$(147):FOR I=338 TO 393:READ X:T=T+X:POKE I,X:NEXT

```
110 IFT <> 6575 THEN
PRINT "DATA ERROR":
END
120 PRINT "DATA OK
SALVA IL PROGRAMMA
PER USI FUTURI
130 PRINT:PRINT "BATTI
SYS 338 PER CARICARE
STRIKE FORCE COBRA":
END
140 DATA 169, 1, 169, 170,
32, 188, 255, 169
150 DATA 0, 32, 189, 255, 32,
213, 255, 32
160 DATA 185, 2, 32, 185, 2,
169, 0, 141
170 DATA 255, 144, 169, 98,
141, 128, 145, 182
180 DATA 2, 189, 135, 1, 157,
35, 145, 202
190 DATA 16, 247, 169, 32,
141, 59, 47, 169
200 DATA 67, 141, 65, 47, 78,
3, 47, 78
210 DATA 48, 145
```

LEGENDA:

~ = BAT (YOU KILLING)

■ = MUTANTS (YOU KILLING)

▨ = SCALE

■ = WATER (YOU KILLING)

■ = MYSTERY WALL
(SI APRE UNA VOLTA PRESI TUTTI
E I TALISMANI)

OGGETTI:

A = ANTIDOTO (CONTRO IL VELENO).
C = CROWN (RIPRISTINA L'ENERGIA).
K = KEY (APRE LE CASE O LA CHIESA).
P = POTION (AGGIUNGE UN PO' D'ENERGIA).
T = TALISMANI (PERMETTE DI RIGENERARE IL GIOCO).
V = VELENO (ACCELERA LA PERDITA D'ENERGIA).
M = MAGIC REVEALS OF SECRET PASSAGE.
(APRE IL PASSAGGIO SEGRETO DELLA
2ª CASA).

THE MAGICIANS CURSE

THE MAP
COMPILED
BY
CLAUDIO
LANZONI
FOR ZZAP!
(C16)

BOMBO (Rhino)

Dell'archivio di Antonio Miscellaneo delle POKE per vite infinite. Dopo aver fatto una perla resettate il 64 e digitate

POKE 11417,234:POKE
11418,234:POKE
11419,234:SYS 38610

CHIESA



CIMITERO



47

—TOP—
SECRET

GLIDER RIDER

(Quicksilver)

La prima reazione di fronte a questo listato è di sconcerto, ma considerando il numero di possibilità che apre può ripagare ampiamente la fatica della battitura e soprattutto dà un po' più di brillantezza alla versione per C64 di questo gioco. Digitalo con cura e date il RUN, dopodiché definite, seguendo le istruzioni sullo schermo, le varie opzioni per energia, tempo e bombe infinite, per disabilitare il laser per diventare immuni dagli squali e per definire il numero di reattori da distruggere per completare il gioco.

```
10 POKE 53260,8:POKE
53261,6:PRINT CHR$(5)
20 PRINT CHR$(147)
"ATTENDERE":DEF
FNR(A)=PEEK(A)+PEEK
(A+1)*256
30 I=16384
40 READ A:T=T+A:JF
A=256 THEN 80
50 IF A>256 THEN
C=A-T:TA:IF T<>C
THEN
PRINT "DATA ERROR IN
LINE" FNR(83):END
80 IF A>256 THEN
C=0:T=0:GOTO 40
70 POKE I,A:I=I+1:GOTO
40
80 POKE 53280,5:POKE
53261,5
90 POKE 546,13:PRINT
CHR$(147):POKE 138,0
100 PRINT "ENERGIA
INFINITA (S/N)?"
110 GOSUB 510
120 IF A=1 THEN
SA=16457:EA=16471:
GOSUB 550
130 PRINT "TEMPO
INFINITO (S/N)?"
140 GOSUB 510
150 IF A=1 THEN
SA=16458:EA=18483:
GOSUB 550
160 PRINT "BOMBE
INFINITE (S/N)?"
170 GOSUB 510
180 IF A=1 THEN
SA=16440:EA=16444:
GOSUB 550
```

```
190 PRINT "DISATTIVA
LASER (S/N)?"
200 GOSUB 519
210 IF A=1 THEN
SA=16445:EA=16449:
GOSUB 550
220 PRINT "IMMUNITA
DAGLI SQUALI (S/N)"
230 GOSUB 510
240 IF A=1 THEN
SA=16452:EA=16457:
GOSUB 550
250 PRINT "CAMBIA IL
NUMERO DEI REATTORI
(S/N)?"
260 GOSUB 510
270 IF A=1 THEN 320
280 INPUT "INSERISCI
NUOVO NUMERO":AS
290 A=VAL(AS)
300 IF A<1 OR A>10 THEN
260
310 POKE 16488,A
320 PRINT:PRINT
"CONFERMI (S/N)?"
330 GOSUB 510
340 IF A=1 THEN RUN
350 FOR I=1 TO 110:POKE
526+I, PEEK
(16384+I):NEXT
360 SYS 526
370 DATA 169, 1, 168, 170,
32, 188, 255, 169, 1150
380 DATA 0, 32, 189, 255, 32,
213, 255, 162, 1138
390 DATA 2, 189, 107, 2, 157,
232, 3, 202, 894
400 DATA 16, 247, 76, 171, 2,
189, 58, 141, 880
410 DATA 201, 9, 169, 2, 141,
208, 9, 78, 813
420 DATA 160, 9, 162, 2, 169,
110, 2, 157, 791
430 DATA 181, 72, 202, 18,
247, 76, 0, 72, 866
440 DATA 189, 173, 141,
152, 111, 189, 96, 141, 1152
450 DATA 154, 100, 182, 2,
189, 113, 2, 157, 879
460 DATA 247, 105, 169,
116, 2, 157, 250, 113, 1179
470 DATA 202, 16, 241, 169,
0, 141, 226, 113, 1108
480 DATA 76, 118, 2, 76, 45,
2, 76, 72, 468
490 DATA 2, 76, 254, 105, 78,
4, 114, 631
500 DATA 189, 10, 141, 8,
114, 78, 103, 128, 749, 256
510 GET AS:IF AS="" THEN
510
520 IF AS="S" THEN
A=0:PRINT "SI":RETURN
530 IF AS="N" THEN 510
540 A=1:PRINT "NO":RE
TURN
550 FOR I=SA TO EA:PO
KE I,234:NEXT:RETURN
```

BUMP, SET, SPIKE!

(Entertainment USA)

Svelate tutti i segreti del volley! Antonio Delli Gatti e Carmine Festa di Avellino sono i vostri coach innanzitutto, consigliamo l'uso di joystick provvisori di AUTO FIRE, e l'opzione n. 3 (due giocatori contro il computer).

Ecco alcuni esempi per ottenere i vari movimenti! BAKER premere il lire, posizionando il joystick verso il proprio compagno, lasciandolo quando le e determinata dalla pressione raggiunge questi.

ALZATA vede sopra (tenendo presente che per una corretta schiacciata la deve trovarsi al di sopra della testa dello schiacciatore). SCHIACCIATA inserire l'auto fire, stando bene allenti a rilasciarlo dopo aver colpito la palla, (solo su alzata).

RECUPERO IN SCIVOLATA inserire l'auto fire, stando lontano dalla rete, per evitare un NET FOUL. BATTUTA tenere premuto il lire fino a quando le e raggiunge il campo avversario entro i limiti.

Abbiamo evocato un trucco sicuro per ottenere il cambio battuta. Il computer, di solito batte facendo arrivare la palla in seconda linea. A questo punto seguire i consigli precedenti, schiacciando dalla già citata seconda linea.

Seguite questi consigli anche se il computer batte in prima linea, ma avrete meno probabilità di successo. Determinate dei ruoli fissi e rispettate tutti i vari schemi.

AVENGER

(Gremlin Graphics)

Avenger falliti è il vostro momento! Due bei listati con cui procurarsi anagrafe infinita sono proprio sotto i vostri occhi. Il primo è per Spectrum e il secondo per C-64.

```
10 REM ZZAP:
20 REM AVENGER POKES
30 LDAD "CODE
40 POKE 33071, 195
50 POKE 33072, 80
80 POKE 33073, 195
```

```
70 POKE 33046, 48
80 POKE 33047, 93
90 FOR I=50000 TO 50028:
READ A:POKE I,A:NEXT I
100 DATA 33, 98, 195, 17, 48
110 DATA 93, 1, 20, 0, 237
120 DATA 176, 221, 33, 0, 132
130 DATA 195, 51, 129, 82, 201
140 DATA 50, 207, 202, 50, 92
150 DATA 160, 195, 128, 157
160 RANDOMIZE USR 32766
Digite lo per benino, date il RUN e caricate il gioco, in omaggio 200 chivi! AVENGER LISTING
10 DEF FNR(A)=
```

U GHI

```
PEEK(A)+PEEK(A+1)
"256
20 POKE 53280,6:PRINT
CHR$(5) CHR$(147)
"ATTENDERE"
30 I=49152
40 READ A:T=T+A:IF A=256
THEN 80
50 IF A<256 THEN POKE(A,I=I
+1):GOTO 40
60 C=A:T=T-A:IF T<>C
THEN PRINT "DATA
ERROR IN LINEA"
FNR(63):END
70 C=0:T=0:GOTO 40
80 PRINT
```

```
CHR$(147)CHR$(131)"OK
SALVATE IL
PROGRAMMA":PRINT
90 PRINT "BATTI SYS
49152":END
100 DATA 189, 1, 168, 170, 32,
186, 255, 169, 1150
110 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213,
255, 189, 1145
120 DATA 0, 133, 193, 133, 174,
133, 147, 169, 1082
130 DATA 4, 133, 194, 169, 8, 133,
175, 32, 848
140 DATA 185, 245, 120, 169, 53,
133, 1, 189, 1055
150 DATA 0, 141, 17, 208, 160, 0,
```

```
162, 0, 688
180 DATA 173, 64, 4, 93, 0, 4, 141,
64, 543
170 DATA 4, 232, 224, 64, 208,
242, 238, 49, 1261
180 DATA 182, 208, 3, 238, 50,
192, 238, 55, 1178
190 DATA 192, 209, 3, 238, 58,
192, 200, 192, 1281
200 DATA 216, 208, 219, 182, 0,
169, 64, 4, 1062
210 DATA 149, 0, 232, 224, 216,
208, 246, 162, 1437
220 DATA 217, 189, 255, 255, 157,
17, 2, 202, 1294
230 DATA 208, 247, 182, 2, 189,
```

```
137, 192, 157, 1294
240 DATA 152, 2, 189, 140, 192,
157, 220, 2, 1054
250 DATA 202, 16, 241, 162, 13,
189, 143, 192, 1158
260 DATA 157, 235, 2, 202, 16,
247, 76, 161, 1096
270 DATA 2, 78, 235, 2, 78, 57, 2,
169, 619
280 DATA 173, 141, 18, 25, 141,
44, 25, 141, 708
290 DATA 76, 25, 78, 148, 46, 371,
256
Battetelelo, mandatele in RUN e
seguite le istruzioni sullo scher-
mo..
```

TOP30 **SOFT** center

Quota Punti	Media Punti	TITOLO	Casa editrice	C64	MSX	C16	Spec	Atari
1	—	EXPRESS RAIDER	Us Gold	•	•	•	•	•
2	—	THE GREAT ESCAPE	Ocean	•	•	•	•	•
3	—	AUF WIEDERSEHEN MONTY	Grenlin	•	•	•	•	•
4	—	MARIO BROS	Ocean	•	•	•	•	•
5	2	ARKANOID	Imagine	•	•	•	•	•
6	—	INVASION	Bulldog	•	•	•	•	•
7	—	STAR RAIDERS II	El. Dreams	•	•	•	•	•
8	—	AMAROUTE M.A.D.		•	•	•	•	•
9	—	SAMURAI TRILOGY	Grenlin	•	•	•	•	•
10	—	NEMESIS THE WARLOCK	Martech	•	•	•	•	•
11	—	ENDURO RACER	Activision	•	•	•	•	•
12	—	DEEPER DUNGEONS	US Gold	•	•	•	•	•
13	—	MARTIANOIDS	Ultimate	•	•	•	•	•
14	—	ARMY MOVES	Imagine	•	•	•	•	•
15	—	HEAD OVER HEELS	Ocean	•	•	•	•	•
16	4	TAG TEAM WRESTLING	US Gold	•	•	•	•	•
17	—	GUNSTAR	Firebird	•	•	•	•	•
18	5	BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA	El. Dreams	•	•	•	•	•
19	7	COLONY	Bulldog	•	•	•	•	•
20	8	GAUNTLET	US Gold	•	•	•	•	•
21	—	VIDEO MEANIES	Mastertronic	•	•	•	•	•
22	—	U.F.O.	Firebird	•	•	•	•	•
23	19	GUNLAW	Mastertronic	•	•	•	•	•
24	—	WORLD GAMES/MOVIE MONSTER	US Gold	•	•	•	•	•
25	20	MASTERCHESSE	Mastertronic	•	•	•	•	•
26	—	BOP	Bug Byte	•	•	•	•	•
27	1	MASTERS OF THE UNIVERSE	US Gold	•	•	•	•	•
28	—	PNEUMATIC HAMMERS	Firebird	•	•	•	•	•
29	3	6-PAK	Hitt Pack (Elite)	•	•	•	•	•
30	—	PACOS PETE	Americana	•	•	•	•	•

△
I
N
A
R
R
I
V
O

Quota Punti	Media Punti	TITOLO	Casa editrice	C64	MSX	C16	Spec	Atari
1	—	FRENESIS	Mastertronic	•	•	•	•	•
2	—	THE LAST NINJA	System 3	•	•	•	•	•
3	—	TAI PAN	Ocean	•	•	•	•	•
4	—	DECEPTOR	US Gold	•	•	•	•	•
5	—	WONDER BOY	Activision	•	•	•	•	•
6	—	QUARTET	Activision	•	•	•	•	•
7	—	VOID RUNNER	M.A.D.	•	•	•	•	•
8	—	ACE OF ACES	US Gold	•	•	•	•	•
9	—	BATTLE	Mastertronic	•	•	•	•	•
10	—	JACKIE & WIDE	Bulldog	•	•	•	•	•

COMMODORE 64/128

Quota Punti	Media Punti	TITOLO	Casa editrice	Punti
1	—	EXPRESS RAIDER	US Gold	18.000
2	—	THE GREAT ESCAPE	Ocean	18.000
3	—	ENDURO RACER	Activision	18.000
4	—	MARIO BROS	Ocean	18.000
5	—	INVASION	Bulldog	18.000
6	—	AUF W. MONTY	Grenlin	18.000
7	—	SAMURAI TRILOGY	Grenlin	18.000
8	—	ARMY MOVES	Imagine	18.000
9	—	HEAD OVER HEELS	Ocean	18.000
10	4	TAG TEAM WRESTLING	US Gold	18.000

MSX

Quota Punti	Media Punti	TITOLO	Casa editrice	Punti
1	—	ARKANOID	Imagine	18.000
2	—	INVASION	Bulldog	18.000
3	—	HEAD OVER HEELS	Ocean	18.000
4	—	AUF W. MONTY	Grenlin	18.000
5	1	COLONY	Bulldog	18.000
6	—	BOP	Bug Byte	18.000
7	—	MARTIANOID	Ultimate	18.000
8	—	DEEPER DUNGEONS	US Gold	18.000
9	3	GAUNTLET	US Gold	18.000
10	—	MASTERCHESSE	Mastertronic	18.000

COMMODORE C16

Quota Punti	Media Punti	TITOLO	Casa editrice	Punti
1	—	5-STAR GAMES	B.B. Jolly	18.000
2	—	5-COMPUTER HITS	B.B. Jolly	18.000
3	—	KONAMI COIN-OP HITS	Imagine	18.000
4	10	DISASTER BLASTER	Americana	18.000
5	1	GUN LAW	Mastertronic	18.000
6	4	NINJA MASTER	Firebird	18.000
7	—	HIT PACK	Elite	18.000
8	—	MASTERCHESSE	Mastertronic	18.000
9	5	MEGABOLTS	Mastertronic	18.000
10	—	SPEEDKING	Mastertronic	18.000

SPECTRUM 48/128

Quota Punti	Media Punti	TITOLO	Casa editrice	Punti
1	—	MARIO BROS	Ocean	18.000
2	—	FIRESTORM	Nexus	18.000
3	—	INVASION	Bulldog	18.000
4	—	ARMY MOVES	Imagine	18.000
5	—	ENDURO RACER	Activision	18.000
6	—	HEAD OVER HEELS	Ocean	18.000
7	—	6-PAK	Hitt Pack	18.000
8	8	COLONY	Bulldog	18.000
9	1	ARKANOID	Imagine	18.000
10	9	FEUD	Bulldog	18.000

ATARI

Quota Punti	Media Punti	TITOLO	Casa editrice	Punti
1	—	INVASION	Bulldog	18.000
2	2	COLONY	Bulldog	18.000
3	1	GAUNTLET	US Gold	18.000
4	—	GUN LAW	Mastertronic	18.000
5	—	TRAP	Alligata	18.000
6	3	THRUST	Firebird	18.000
7	4	GREEN BERET	Imagine	18.000
8	5	HINJA MASTER	Firebird	18.000
9	8	WARHAWK	Firebird	18.000
10	10	WINTER OLYMPICS	Time Soft	18.000

SANDIT S.r.l. & COMPUTERLAND S.r.l.

Accessori e periferiche per SINCLAIR e COMMODORE

Computer Sinclair ZX 81	L. 49.000	Espansione 16K per C 16	L. 59.000
Computer Sinclair Spectrum Plus	L. 269.000	Adattatore joystick C 16	L. 5.000
Opus Discovery I (disk drive)	L. 418.000	Adattatore reg. 1530 C 16	L. 6.900
Kit trasformazione Spectrum Plus	L. 78.000	Duplicatore cassette per C 16	L. 19.000
Kit trasformazione Spectrum Plus + Esp.	L. 115.000	3 cartridge C 16 giochi e utilities	L. 10.000
Amplificatore di suono per Spectrum	L. 21.500	Stampante GP 500 VC Seikosha per CBM	L. 250.000
Box amplificatore per Spectrum	L. 8.000	Stampante SP 1000 VC Seikosha per CBM	L. 599.000
Tastiera per Spectrum in plastica	L. 9.000	Stampante Epson LX 90 + int. CBM + tratt.	L. 568.000
Registratore per Spectrum con contagiri		Registratore compatibile Commodore 64	L. 38.000
alimentazione a-batterie e rete	L. 38.000	Copri CBM 64 VIC 20 C 16 in plastica	L. 5.000
Stampante Alphacom 32 carta termica	L. 95.000	Copri CBM 64 VIC 20 C 16 in plexiglass	L. 11.500
Microdrive per Spectrum	L. 85.000	Copri C 128 in plexiglass	L. 14.000
Confezione interfaccia I + microdrive	L. 180.000	Copri C 128 D in plexiglass	L. 11.500
Stampante GP 500 AS Seikosha	L. 250.000	Copri CBM 64 nuovo in plexiglass	L. 13.000
Copri Spectrum in plexiglass	L. 6.000	Copri Reg. 1530 - 1531 in plexiglass	L. 7.000
Copri Spectrum Plus in plexiglass	L. 7.500	Copri Amstrad CPC 464 in plexiglass	L. 17.000
Confezione 6 cassette gioco Spectrum	L. 10.000	Tasto di reset per CBM 64	L. 7.900
Confezione 6 cassette utility Spectrum	L. 10.000	Duplicatore cassette per CBM 64	L. 17.000
Espansione 32K ram per Spectrum	L. 47.000	Deviatore TV computer	L. 7.800
Interfaccia singola per joystick	L. 28.000	Interfaccia per utilizzare qualsiasi	
Interfaccia doppia per joystick	L. 37.000	registratore con CBM 64	L. 10.000
Carta per stampante GP 50 S Seikosha	L. 2.000	Programma AZIMUTH CONTROLLER	
Carta per stampante Alphacom 32	L. 4.000	per CBM 64	L. 10.500
Pacco 250 fogli carta 80 colonne	L. 4.000	Programma TURBO 150 per CBM 64	L. 44.000
Dischi 3,5" sing. GBC by Goldstar	L. 4.800	Mouse per CBM 64 - C 128 + software	L. 109.000
Interfaccia joystick program. per Spectrum	L. 47.500	Penna ottica per CBM 64 + software	
Antiblack-out per Spectrum	L. 9.000	su disco o cassetta	L. 35.000
Penna ottica per Spectrum + software	L. 45.000	Alimentatore per C 16	L. 16.000
Disk Drive DD 50 + interfaccia per QL	L. 429.000	Alimentatore per CBM 64	L. 26.000
Disk Drive DD 40 per QL	L. 309.000	Fast disk per CBM 64	L. 23.000
Stampante SP 1000 Seikosha per QL	L. 639.000	Disco Pulisci Testine + liquido	L. 8.500
Monitor PRISM QL 14 colori 85 colonne	L. 499.000	Moviola per CBM 64	L. 32.000
Espansione 128K RAM per QL	L. 115.000	Motherboard switchabile per VIC 20	
Programma TOOLKIT "Sinclair" per QL	L. 37.000	memoria comandi BASIC aggiuntivi	L. 45.000
Programma ASSEMBLER "Sinclair" per QL	L. 37.000	Confezione 5 cartridge per VIC 20	L. 10.000
Programma PASCAL "Computerone" per QL	L. 39.000	Confezione 6 cassette gioco VIC 20	L. 10.000
Programma FORTH "Computerone" per QL	L. 36.000	Portadischi 5,25" 10 posizioni	L. 1.900
Programma MONITOR "Computerone" per QL	L. 30.000	Portadischi 5,25" 40 posizioni 3M	L. 19.000
Copri QL in plexiglass	L. 13.000	Portadischi 5,25" 80 posizioni Futura	L. 21.000
Cartridge per Microdrive	L. 5.500	Portadischi 5,25" 90 posizioni Posso	L. 31.000
		Portadischi 3,5" 70 posizioni	L. 21.000
		Taglia dischi Clipper	L. 5.500
		Portacassette audio POSSO 16 posizioni	L. 13.500
		3 portacassette SANBIT DATA 27 posiz.	L. 10.500
		10 cassette SONY C 10	L. 10.000
		Monitor FENNER 40 col. fosf. verdi con audio	L. 169.000
		Monitor FENNER 80 col. fosf. verdi per C 128	L. 197.000
		Joystick Quick Shot II autofire	L. 16.000
		Joystick PRO 5000 microswitch	L. 33.000
		Joystick Dataline	L. 11.000
		Joystick Flashfire C 16 autofire	L. 19.000
		Joystick a raggi infrarossi	L. 39.000

NOVITÀ

Spectrum + 2 128K + joystick + 6 giochi manuale in italiano	L. 429.000
QL versione italiana + 4 utility + 4 cartucce per microdrive + manuale	L. 399.000

I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA

Si accettano ordini scritti e telefonici
Spedizioni in contrassegno + spese postali

Richiedete: SANDIT MARKET (hobbistica-Computer-Elettronica-Ricetrasmittitori). Il catalogo di 150 pagine illustrato con oltre 2.200 articoli. Prezzi stabili fino al 31/8/1987 - Inviate L. 7.000 in francobolli per costo catalogo e contributo spedizione.

SANDIT S.r.l.
COMPUTERLAND S.r.l.

Via S.F. D'Assisi, 5 - Tel. 035/224130 - 24100 BERGAMO
Via S. Robertelli, 17B - Tel. 089/324525 - 84100 SALERNO

**Sono in edicola
le due riviste mensili
con cassetta di
Adventures**

TUTTE IN ITALIANO

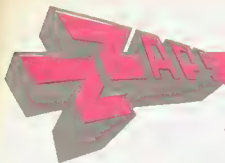
ADVENTURES IN ITALIANO
VIKING
TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

ADVENTURE TUTTE IN ITALIANO
EXPLORER
TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

N. 6
APRILE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

**non
perdetele!**



Adventures

Una completa guida mensile
curata dall'"ormai famoso" Mago Merlino per tutti coloro che
preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.



HOLLYWOOD HIJINX

Infocom/Activision, solo disco L. 49.000/59.000. Per C64, Amiga



E

h, devo ammettere che questo NON è quello che mi sarei aspet-

tato dalla Infocom a quest'ipunto della loro illustre carriera. Non frantendetemi: non è un brutto gioco, lo standard è sempre elevato, ma lo scenario mi ha un po' sorpreso. **Hollywood Hijinx** non è altro che una caccia al tesoro, almeno per quanto lo abbia giocato fino ad ora. Un buon vecchio gioco del genere trova l'oggetto. Scordatevi l'Impero Sottterraneo, comunque, poiché questo gioco si svolge in una lussuosa villa hollywoodiana, lasciatevi dalla vostra ricchissima zia Hildegard recentemente scomparsa.

Beh, non l'ha proprio lasciata a voi. Per ereditare la sconfinata ricchezza, la zia ha fatto in modo che passiate la notte nella sua casa per ritrovare, prima che venga mattina, dieci tesori nascosti den-



tro o altorno alla casa. Per far ciò avete 12 ore di tempo gioco o 720 mosse reali. I tesori sono oggetti di scena dei film di zio Biddy, i

quali hanno incassato così tanti soldi al botteghino da permettere alla zietta di vivere da nababbo per il resto della sua vita, anche

dopo la morte dello zio. Oltre ai soliti elevati standard di programmazione, parser e gioco, i veri meriti di **Hollywood Hijinx**

stanno nella semplicità della trama e nel modo in cui evoca vividamente l'atmosfera di Tinseltown (cioè di Hollywood, ndr). Se non volete sembrare come dei pesci fuor d'acqua dovete essere intimi di Sonny Tolt e Douglas Fairbanks; non che li incontrerete nel gioco, ma l'aura di tutte le location splende dei riflessi dello schermo argentato.

Quindi ci sono grandi patii per feste in giardino, campanelli che eseguono musiche di film, statue dei genitori di Rambo nel giardino e numerosi oggetti di scena di film di serie B. E naturalmente, in mezzo a tutta questa roba, ci sono i dieci tesori.

E ora veniamo al sodo. Almeno metà di questi tesori sono abbastanza facili da trovare. Uno è addirittura visibile senza neanche

doverlo cercare, ma in stile vagamente simile a quello dell'infido Scott Adams, vedere è una cosa ma metterli le mani sopra è un'altra.

Comunque, per la prima volta in un gioco Infocom, mi sono chiesto se questa avventura non fosse forse un po' troppo facile. Non c'è dubbio che trovare tutti i tesori in meno di 720 mosse al primo tentativo è praticamente impossibile, e forse anche al quinto tentativo, ma direi che uno ce la può fare al decimo. E poiché non ci vuole molto a eseguire 720 mosse, mi domando se in questo gioco c'è tanta calma al fuoco come in, diciamo, *Hitch Hikes*.

Ad esempio c'è un ENORME labirinto, che dovrebbe avere più di 150 locationi e che normalmente terrebbe occupato per ore e ore

anche l'avventuriero più esperto. Dico normalmente, perché anche qui aleggia nell'aria lo spettro di una semplice soluzione, c'è una mappa del labirinto nascosta nel gioco? Il Mago l'ha trovata dopo circa dieci minuti che giocava (se per fortuna o genialità lo si potrà dire solo facendo il paragone con altri tentativi) e dieci minuti per risolvere un enigma di quelle dimensioni non è abbastanza per Mago Merlino.

A parte la mappa, comunque, le dimensioni del labirinto sono tali da rendere degno d'attenzione il gioco, specialmente se considerate anche gli accattivanti enigmi in cui figurano cannoni, computer, armadi meccanici, statue rotanti e un mucchio di altri trucchetti. Ci sono anche quelle lunghe e meravigliose descrizioni in cui eccelle la

Infocom, che i fanno pensare perché altre case di software non sembrano capaci di metterle insieme più di un paio di frasi senza far venir sonno.

Quindi, non più del gran comunicare con i personaggi degli ultimi giochi ma un ritorno alla vecchia moda di rimpinguare l'inventario. Ci sono solo dieci cose da trovare e nonostante la leggera critica sulla facilità del gioco — almeno nella prima parte — Mago Merlino riconosce che non farete per niente un cattivo affare acquistandolo.

Atmosfera 93%
Interazione 93%
Longevità 87%
Rapporto qualità/prezzo 85%
Giudizio globale 90%

THE SYDNEY AFFAIR

Infogrames, cassetta L. 18.000. Per C64

Come Detective Sergeant della Squadra Omicidi di St. Eivonne, avete già dimostrato la vostra abilità investigativa nel risolvere il caso *Vera Cruz*. I vostri superiori hanno fiducia in voi e vi hanno affidato un'altra inchiesta: *The Sydney Affair*. Un uomo è stato ucciso mentre camminava per strada. L'assassino, che era appostato nel palazzo di fronte, doveva conoscere gli orari e le abitudini della vittima poiché questi passava per quella strada alla stessa ora tutti i giorni. Insieme ai vostri uomini dovete recarvi sul luogo del delitto per le constatazioni del caso. Una volta che avrete esaminato il luogo dove giace il cadavere, portatevi nell'appartamento dove era appostato l'assassino premendo il tasto RETURN. Dopo aver raccolto tutti gli elementi possibili, potrete ritornare al commissariato e, dopo aver caricato la seconda parte, iniziate l'inchiesta con i metodi a vostra disposizione, che sono gli stessi di *Vera Cruz*.

Anche qui tramite un videoterminale collegato alla rete computerizzata "Diamante" della Polizia di Stato francese, potete chiedere informazioni riguardanti le persone citate nel gioco oppure eseguire l'indagine in modo più tradizionale: raccogliendo dichiarazioni, eseguendo esami (soltanto due in realtà: l'autopsia e l'esame balisti-

co) e confrontando prove e alibi con le dichiarazioni delle persone interrogate. Allo stesso modo che in *Vera Cruz*, i messaggi devono includere il codice dell'ufficio a cui sono destinati e la città. La stesura dei messaggi deve essere telefonica e formulata in modo preciso, a seconda dell'ufficio a cui ci si rivolge.

A differenza di *Vera Cruz*, c'è un codice (DG) che consente di interpellare tutti gli uffici di una data città per ricevere delle informazioni di carattere generale. Un bel risparmio di tempo, non c'è che dire, anche se non sono ancora riuscito a capire cosa si intende per informazioni di carattere generale.

E veniamo al gioco. I tempi del giornale sono quelli che sono e quindi il Mago non ha avuto molte possibilità di progredire. A prima vista sembra ancor più difficile e complicato del precedente, anche se l'aver giocato *Vera Cruz* (per chi l'ha fatto, ovviamente) semplifica le cose dal punto di vista delle procedure di gioco.

Gli indizi o i nominativi a disposizione all'inizio del gioco sono ancora meno di quelli di *Vera Cruz* e il gioco si sviluppa secondo le stesse linee di *Vera Cruz*. Inserimento di messaggi e altre richieste d'informazioni è ugualmente aborioso: se invece di ripulire lo schermo ogni volta che si invia un nuovo messaggio, il computer cancella se soltanto l'ufficio a cui è destina-



ta la richiesta, non si dovrebbe scrivere ogni volta, per tutti i possibili destinatari, la stessa richiesta. Anche per quanto riguarda l'appetibilità del gioco valgono le opinioni già espresse su *Vera Cruz*: il mistero è fitto e, se amate il genere poliziesco, *The Sydney Affair* vi coinvolgerà e vi impegnerà non poco.

Se vi è piaciuto *Vera Cruz*, non

perdetevi questo "secondo episodio" delle indagini poliziesche ideate da Gilles Blancan, a cui, data la somiglianza, il Mago non può che dare gli stessi voti.

Atmosfera 90%
Interazione 58%
Longevità 75%
Rapporto qualità/prezzo 71%
Giudizio globale 77%

CONTATTI DIRETTI

Per essere pubblicati su questa rubrica scrivete il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli.

N.B. rispettate i vostri compagni d'avventura. Offrendo aiuto, essi si impegnano in modo considerevole e si meritano sia la vostra gratitudine che la vostra considerazione. NON telefonate mai dopo le 22.00 (prima se specificato dopo il numero telefonico) e includete SEMPRE una lettera affrancata col vostro indirizzo se volete una risposta per posta.

Aiuto Cercasi

* **Lord of the Rings (Part I)**

Cerco aiuti e consigli.
Andrea Batazzi, Via Giacomo Brodolini 10, 00139 Roma. Tel.: 06/8173848 (ore 19.000-20.000).

* **Robin of Sherwood, Hobbit, Redhawk** - Aiuto cercato.
Daniele Cipollini, Viale audinet 21, 40134 Bologna.

* **Masquerade** Qualsiasi cosa riguardante il gioco suddetto.
Cristiano De Pasquale, Via Val Sassina 23, 00141 Roma. Tel.: 06/8923241.

* **Spiderman** - Qualsiasi aiuto.
Roberto Morganti, Via Piossa Barontini 16, 57023 Cecina (LI). Tel. 0586/683151 (ore 13.30-14.00).

* **Staff of karath, Tass Time in Tote Town** - Come posso prendere il pezzo di Peniacle nella Store Room e quale spell devo usare? (Staff...). Cosa faccio con la Jagione e come entrare nella torre (Tass...).

Antonio Genuarelli, Via Verdi 13, 83022 Buina (AV).

Aiuto Offresi

In questo numero non c'è nessuna offerta d'aiuto perché nessuno ha offerto aiuto. Così non va bene cari avventurieri. Come pensate di poter ricevere aiuto se non ne offrite? Possibile che nessuno di voi sia riuscito a termi-

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendogli presso ZZAP! Via Ausonio 27, 20123 Milano. Amo ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni qualvolta lo spazio lo permetterà. Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione: nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.

nare qualche adventure (anche vecchio)? Suvvia, non fatevi ricredere sulle vostre capacità...

I CONSIGLI DEL MAGO

The Pawn

Nella **TREE ROOM**, chiudete la porta (**CLOSE DOOR**) e spostate l'asse del pavimento (**MOVE FLOORBOARD**). Nella zona residenziale scendendo dalla **TREE ROOM**, premete il cuscino (**TAKE CUSHION**) per trovare i soldi. Spingete il piedistallo (**PUSH PEDESTAL**), prendete la chiave dalla nicchia (**NICHE**), andate sull'altipiano (**PLATEAU**), fate sciogliere l'uomo di neve con il bianco (**MELT SNOWMAN WITH WHITE**), prendete gli stivali coi tacchetti (**SPIKY BOOTS**) dal magazzino (**STOREROOM**), andate su (**GO UP**) e aprite la porta (**UNLOCK DOOR**). Se avete il cavallo, mettetelo sopra la Principessa, saliteci sopra anche voi e andatevene. Se non l'avete, legatelo la corda al letto (**TIE ROPE TO BED**), aprite la finestra (**OPEN WINDOW**) e scalate il muro (**SCALE WALL**). Fate trasportare tutte le vostre cose al cavallo. L'Alchimista vuole il riso (**RICE**) che ha il Guru. Nell'ascensore, non apritelo se chiudetelo, ma fatelo scorrere (**SLIDE**). Nell'ufficio elettorale di Gringo, spostate il tappeto (**MOVE RUG**) e troverete una cassaforte. Cercate di buttar giù

(**KNOCK DOWN**) la Cream Door.

Tass Time in Tote Town

Indossate i guanti argentati (**WEAR SILVER GLOVES**) per affrontare i diavoli. Comprate **BLOPNET** e andate a scavarvi (**DIG**) nell'aperçageamento sabbioso (**SANDY PATCH**). Al terminale accendete (**TURN ON**), digitate sì **TYPE**

YES), digitate Enno (**TYPE ENNO**) e prendete il pass (**TAKE PASS**). Date il pass a Stelcad. Le foto prendetele dopo!

Dracula


Per sopravvivere al gelo nella carrozza, alzate il sedile (**LIFT SEAT**), poi usate il vostro crocifisso come chiave: **PULL CROSS, TURN CROSS**.

Kyleth

Per sfuggire al Destroyer Droid che vi insegue appena vi liberate dai legami, alzatevi, andate su (**GO UP**) e tirate la leva (**PULL LEVER**) che trovate nella stanza.

Lord of the Rings

Per attraversare Moria andate sempre a Est. Se invece scegliete di evitare Moria, andate a Est da Caradhras. Sam può uccidere i cavalieri neri con la sua spada. Il **PLANT POT** contiene più di quello che si possa pensare. Per attraversare il **FIORD**, trovate Giorfindel, liberatevi di lui, salite sul suo cavallo con i vostri compagni e date al cavallo le seguenti direzioni: **S, E, E, F**.



STERLINO
Via Murri 75/b Bologna Tel 302896

STERLINO CLUB

Ipocentro di Megasoftware

SOFT-JOKEY LANDO

Konami

COMMODORE 16

28

E AMIGA

MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

STERLINO NEWS

SERVIZIO NOVITA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Per informazioni Tel 051-302896

MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

EPYX

MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

RACCOLTE AI RAGGI X

L'uscita dalle compilation (o raccolte) durante il periodo natalizio è una tradizione quanto i regali di natale. Una compilation è una raccolta di programmi datati e relativamente oscuri che rappresentano un affare per gran parte dei consumatori. Ma considerando la qualità di gran parte del software attuale e il fatto che il costo di una raccolta è pari a quello di un singolo gioco, non è forse meglio comprare una raccolta con quattro o cinque giochi di media-buona qualità che un solo gioco scadente? Per invogliare all'acquisto delle raccolte le case di software stanno adottando una nuova strategia: inserire un gioco mai pubblicato. E così la Konami ha messo Mike nella raccolta Coin-Op Hits e l'Elite Duet nella raccolta Six Pack. Forse che questi giochi non meritavano di essere pubblicati singolarmente? Chissà?

Comunque, ecco qui una presentazione delle raccolte passate e presenti: sono tutte disponibili nei negozi e queste pagine dovrebbero rappresentare una adeguata fonte di informazioni a cui fare riferimento per l'acquisto.

Ovviamente non ha senso dare dei voti sulla Graticia e il Sonoro di una raccolta, quindi tenendo conto della qualità della confezione, delle istruzioni e naturalmente dei giochi, diamo per ciascuna raccolta un voto di Giudizio Globale — che tiene in considerazione Presentazione, Appetibilità, Longevità e Rapporto qualità/prezzo — e un breve commento.

STAR GAMES I

Gremlin Graphics cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum

Barry McGuigan's Boxing (Activision) — Fale fuori 20 avversari prima di affrontare McGuigan. Forse una delle migliori simulazioni di boxe esistenti.

Rescue On Fractalus (Activision/Lucasfilm) — Un semplice spara-e-fuggi in 3D privo di spessore ma evocativo e accattivante.
Way Of The Tiger (Gremlin Graphics) — Un noioso picchiaduro orientale.

Baach Haad II (US Gold/Aceasy) — Buono per i suoi tempi, ma se si escludono la eccellente presentazione e gli ottimi effetti visivi e sonori, la struttura di gioco è notevolmente datata.

GIUDIZIO GLOBALE 74%

La versione per C64 è molto meglio di quella per Spectrum, che resta comunque un buon acquisto per i vostri soldi.

THEY SOLD A MILLION III

Cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum, Amstrad

Higher Pilot (Digital Integration) — Una simulazione di volo del caccia americano F-15. Buona la versione per Spectrum, scarsa quella per C64.

ghoibulaters (Activision) — Non un vero e proprio gioco, ma ciò nonostante uno dei migliori titoli cinematografici.

Kung-Fu Maaler (US GOLD) — Una discreta conversione di un gioco arcade, con grafiche rozze ma decente giocabilità.

Rambo (Ocean) — Spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale. Buona la versione per Spectrum, scadente quella per C64 che ha però l'ultima colonna sonora di Martin Galway.

GIUDIZIO GLOBALE 62%

They Sold A Million II è inferiore agli altri due, ma offre una discreta varietà e un buon rapporto qualità/prezzo.

THEY SOLD A MILLION II

cassetta L. 18.000. Per C64

Bruce Lee (US Gold/Dallas) — Un platform game semplice ma giocabile con minime sfumature di picchiaduro. Il nome del maestro delle arti marziali serve solo a vendere qualche copia in più.
Enlombed (Ultimate) — Questo arcade-adventure ambientato in una tomba egizia è uno dei migliori della Ultimania (elenco per C64) anche se non rende giustizia al loro talento.
Match Point (Palon) — La conversione per C64 della classica simulazione di tennis per lo Spectrum. Ancora uno dei migliori, se non il migliore.

Maich Day (Ocean) — Una simulazione del calcio graficamente rozza, che manca delle attraenti qualità dell'originale versione per Spectrum.

GIUDIZIO GLOBALE 77%

Hanno veramente venduto un milione di copie?

Sembra improbabile, ma non è questo il punto.

Questa seconda raccolta è molto meglio della prima anche se è disturbata dalla presenza di **Maich Day**. Vale comunque la pena di prenderla in considerazione.

BIG NAMES BONANZA

US Gold, cassetta L. 18.000. Per C64

Fight Night — Gioco di boxe comico con il montaggio dei pugili, ma privo della varietà di mosse offerte da Barry McGuigan's Boxing.

Forbidden Forest — Un classico spara-e-fuggi pauroso e sanguinario.

Stellar 7 — Una variante migliorata di Battlezona con grafica a

vettori un po' lenta.

Tallegda — Gioco di corsa misero sponsorizzato dal famoso (?) pilota americano Richard Petty.

GIUDIZIO GLOBALE 60%

I giochi sono datati, ma offrono una gran dose di divertimento.

10 FIVE STAR GAMES

Beau Jolly, doppia cassetta L. 18.000. Per C64

Spindizzy (Electric Dreams) – Eccellente variazione sul tema di *Marble Madness*.

Scarabeus (Ariolasoft) – Un brillante ed evocativo gioco di labirinto 3D con prospettive in prima persona e alcuni insoliti enigmi da risolvere.

Zoids (Maritech) – Ottima versione su computer dei robot giocattolo omonimi. Favoloso gioco di strategia con spara-e-luggi ac-

compagnato da una potente colonna sonora di Rob Hubbard.
Balsilyx (Llemasoft) – Sei superbi giochi di Jeff Minter.
Equinox (Mikro-Gen) – Buono spara-e-luggi con arcade adventure.

GIUOIZIO GLOBALE 94%
Una stupenda raccolta comprendente un mucchio di azione a spessore.

SHOOT 'EM UPS

US Gold, cassetta L. 18.000. Per C64

Super Zaxxon – Discretamente all'enteleia ma non un gran miglioramento rispetto all'originale.

Dropzone – Un'eccellente variazione sul tema.

Defender/SiarGale è uno dei migliori spara-e-luggi per C64.

Blue Max 2001 – Un tremendo seguito al giocabilissimo originale.

Fort Apocalypse (Synapse) – È invischiato molto nella grafica e

nel sonoro, ma ha alcune idee innovative e un mucchio di giocabilità.

GIUDIZIO GLOBALE 63%
Una raccolta di giochi a tema unico sorprendentemente diversa. Purtroppo, **Super Zaxxon** e **Blue Max 2001** abbassano il livello di una raccolta potenzialmente eccezionale.

NOW GAMES I

Virgin, cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum

Lords Of Midnight (Beyond) – Il classico gioco di strategia di Mike Singleton è ancora oggi uno dei migliori.

Bien Bloodaxe (The Edge) – Una platform game mai realizzata che non ha lasciato alcun segno.

Sirangaloop (Virgin) – Evocativo, ma l'azione arcade-adventure è semplice e limitata.

Pyjamarama (Mikro-Gen) – Un innovativo arcade adventure che sarebbe di categoria unica se non fosse che ne sono usciti altri due del tutto uguali.

Arabian Nights (Interceptor) – Sorprendente quando uscì, ma i sette schermi pieni di piattalor-ma sembrano oggi miseri e datati.

Falcon Patrol II (Virgin) – Un bel spara-e-luggi a scorrimento orizzontale. È stato recentemente pubblicato come gioco economico dalla Bug Byte.

GIUDIZIO GLOBALE 67%
C'è varietà e nonostante alcune "lappate" è discretamente divertente.

NOW GAMES II

Virgin, cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum

Airwolf (Elite) – Un attraente gioco d'esplorazione a scorrimento multidirezionale.

Tir Na Nog (Gorgoyle Games) – Arcade adventure originale con un mucchio di cose da fare e da esplorare. Ottimo su Spectrum, molto meno su C64.

Cauldron (Palace Software) – Uno spettrale arcade adventure che non teme l'ul'ora il confronto con molti giochi recenti.

Chuckie Egg (A'n'F) – Una grafica orribile nasconde un gioco di piattaforma estremamente giocabile.

World Cup (Artic) – Una noiosa simulazione del calcio con grafica e giocabilità scadenti.

GIUOIZIO GLOBALE 80%
A parte **World Cup**, che rovina la raccolta, questa è una buona e insolita miscela di tipi di giochi.

NEW GAMES III

Virgin, cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum

Nick Faldo Plays The Open (Argus Press Software) – Una delle prime simulazioni di golf. E si vede.

Sorcery (Virgin) – Un mediocre arcade adventure.

Code Name Mal II (Domark) – Un lievido derivato di *Siar Raiders*.
Everyone's A Wally (Mikro-Gen) – Simila a *Pyjamarama* ma con

cinque personaggi da controllare.

View To A Kill (Domark) – Un povero *ta-in* cinematografico.

GIUOIZIO GLOBALE 46%
Vario, ma la somma dei singoli titoli non dà un buon risultato finale.

ARCADE CLASSICS

Us Gold, cassetta, L. 18.000. Per C64

Pac Man – Adeguata conversione del classico gioco da bar.

Mr. Do! – Un'altra adeguata conversione del gioco da bar.

Dig Dug – Un'altra conversione.

Pole Position – Un'altra conversione con grossi difetti ma comunque giocabile.

GIUOIZIO GLOBALE 42%
Conversioni competenti della Datasoft di classici giochi da bar, che mostrano gli anni. A quel prezzo, la raccolta rappresenta un costoso divertimento di breve durata.

10 COMPUTER HITS III

Beau Jolly, doppia cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum

Gaoli Capes Strongman Challenge (Maritech) – Sei terribili eventi para-muscolari, fra cui il tiro alla fune, sollevamento berilli a lotta orientale.

Elidon (Orpheus) – Un semplice gioco arcade adventure con esplorazione. Abbastanza all'enteleia ed estremamente caro.

Blogger Goes To Hollywood (Alligate) – Un noioso raccogli-fuoco che è il seguito scadente di *Son of Blogger* di Tony Crowther.
Cauldron (Palace Software) – Vedi *Now Games II*.

3D Lunatick (Hewson) – Il primo gioco di Andrew Braybrook per C64: conversione di un vecchio spara-e-luggi 3D per Spectrum di Steve Turner.

Crazy Comets (Maritech) – Decente spara-e-luggi di Simon Nicol, basato sul gioco arcade *Mad Planets*.

Dynamite Dan (Mirrorsoft) – Classica azione di risalita con molte varianti originali, che non lasciò alcun segno nonostante fosse uno dei migliori del suo genere.

Herbert's Dummy Run (Mikro-Gen) – Un modesto arcade adventure del genere di *Pyjamarama*.

Attack of the Mutant Camels (Llemasoft) – Semplice ma giocabile spara-e-luggi di Jeff Minter, derivato da una vecchia cartuccia per i Atari 2600 intitolata *Empire Strikes Back*.

Basildon Bond (Probe) – Un database arcade adventure.

GIUOIZIO GLOBALE 75%
Una strana raccolta con i suoi alti e bassi, comunque raccomandabile.

PLATFORM PERFECTION

US Gold, cassetta L. 18.000. Per C64

Zorro (Datasoft) – Platform game con sfumature adventure. Evocativo ma per niente rappresentativo delle imprese dello spadaccino mascherato.

Bruce Lee (Datasoft) – Vedi *They Sold A Million II*.

Bounty Bob (Big 5) – Un geniale platform game con 25 schermi con una stupenda presentazione e un'ottima giocabilità.

Ghostchaser (Ariwrex) – Una tipica creazione di Frank Cohan, ambientata questa volta in una casa infestata di spettri.

GIUOIZIO GLOBALE 70%
Sufficiente divertimento per gli amanti del genere, con l'aggiunta di alcune sfumature da picchiaduro e arcade adventure.

URIDIUM PLUS/PARADROID

Hewson, cassetta L. 13.000. Per C64

Uridium Plus - Una versione rilocata di Uridium con alcune cose extra tra cui 15 nuovi *Dreadnaught* e nuovi schemi di attacco.

Paradroid - Una versione a doppia velocità del classico di Andrew Braybrook completa di un ottimo sistema di caricamento.

GIUDIZIO GLOBALE 83%

Solo due giochi al prezzo di uno ma entrambi sono eccezionali. I fan di Braybrook potranno comunque essere un po' delusi: dato che i miglioramenti sono marginali e non modificano di molto i giochi.

KONAMI COIN.OP HITS

Imagine, doppia cassetta L. 18.000, disco L. 25.000. Per C64, C16, Spectrum, Amstrad

Hypar Sports - Una competente conversione del gioco arcade smettetla-joystick. Include nuoto, ginnastica e tiro con l'arco.

Mikie - Una scadente conversione del gioco arcade che ha però una buona colonna sonora di Marlin Gaiway e una tabella dei record carina.

Green Beret - Una buona conversione anche se non irresistibile.

Yie Ar Kung Fu - Una conversione deludente dal punto di vista del giocatore ma comunque giocabile.

Ping Pong - Buono ma manca della giocabilità dell'originale.

GIUDIZIO GLOBALE 84%

La raccolta delle conversioni di giochi da bar con la "R" maiuscola.

MSX CLASSICS

Cassetta L. 18.000. Per Msx

Bounder (Gremlin) - Uno dei primi giochi con la palla protagonista. Una pallina da tennis deve rimbalzare esclusivamente sulle mattonelle esagonali. È stato una medaglia d'oro.

Grog's Revenge (Us Gold) - Il seguito del primo gioco di BC. Thor è alla ricerca del significato della vita e sempre guidato dalla sua ruota di pietra si aggira per le strade di una montagna. Grafica super!

Valkyr (Gremlin) - Una mis-

sione aerea divisa in tre fasi: distruzione dei nemici, nuove armi, fase bonus ed infine ulteriore bonus per l'atterraggio perfetto.

Gunrighi (Ultimate) - La classica grafica 3D per un gioco western. Protagonista è uno sceriffo che deve battere veloci ed abili pistoleri.

GIUDIZIO GLOBALE 82%

Ottimo è l'assortimento dai giochi, tutti di qualità ed ottima giocabilità.

ATARI SMASH HITS VOL 5

Cassetta L. 18.000. Per Atari

Quasimodo (US. Gold) - Il famoso gobbo di Notre Dame è alla ricerca di tre preziosi gioielli nascosti in castello. Tre livelli di gioco con l'aggiunta di teleporta inclusa solo per l'Atari.

Chop Suey (English Software) - Otto possibili mosse per l'ennesimo karate-game. Opzione par uno e due giocatori.

Elektraglide (English Software) - Una corsa in auto dove l'important è saper guidare

veloce e bene senza problemi meccanici e di ritorno. La grafica sfrutta la meglio le caratteristiche dell'Atari.

Mediator (English Software) - Un'astronave deve aprirsi un varco con i missili ed affrontare su una piattaforma Giocabilità insufficiente.

GIUDIZIO GLOBALE 57%

Poco interessante con giochi datati e non eccezionali.

ATARI SMASH HITS VOL 6

Cassetta L. 18.000. Per Atari

Elektraglide (English Software) - Vedi volume 5.

Timealip (English Software) - Una missione da risolvere in 24 ore, distruggere tutti gli ostacoli. Molti colori per questo gioco temporale con tre zone da superare.

Fort Apocalypse (Synapse) - vedi Shoot'em Ups.

Dreibe (Synapse) - Un classico dei classici in stile Lady

Bug. Un animaletto si muove sullo schermo tentando di chiudere dei quadrati ed affrontando bonus e schermi speciali.

GIUDIZIO GLOBALE 67%

Simile a quella precedente ma con l'aggiunta di alcuni classici sempre affascinanti.

HIT PACK

Elite, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000. Per C64, C16, Spectrum, Amstrad

Bomb Jack - Una conversione frustrante e mai fatta di un ottimo gioco da bar.

Commando - Un'altra conversione mai fatta che manca di classe, giocabilità a livelli dell'originale.

Alrwick - Vedi Now Games II.
Frank Bruno's Boxing - Noiosa azione pugilistica basata sul gio-

co da bar Punch Out. Il nome di Bruno serve solo come spicchetto per le allodole.

GIUDIZIO GLOBALE 49%

Raccolta per i soli acciolti della Elite per tutti gli altri c è tanto fumo e poco arrosto.

SIX PACK

Elite, cassetta/disco, L. 18.000/25.000. per C64, Spectrum

Scoby Doo (Elite) - Un debole tie-in con piattforme e scale.

1942 (Elite) - Una conversione discreta del mediocre spara-lugli da bar a scorrimento verticale.

Fighting Warrior (Melbourne House) - Picchiaduro penoso in tutti i sensi.

The Sacred Armour of Antirad (Palace Software) - Arcade adventure ben curato e giocabile con grafica stupenda.

Jet Set Willy II (Software Projects) - Altre stanze da visitare, ma non vale l'originale.

Split Personalities (Domark) -

Una originale variante dello scacchi "quindici" con alcune facce famose.

Duel (Elite) - Un ibrido tra *Commando* e *Gauntlet*, meglio noto come *Commando 86*. La versione per Spectrum è buona, le altre non le abbiamo ancora viste.

GIUDIZIO GLOBALE

Niente voto perché non abbiamo visto *Duel*, ma la raccolta è varia e meritevole. Se *Duel* è un buon gioco, sarà ancora meglio.

STARS ON 128

Cassetta L. 18.000. Solo per Spectrum 128

Match Day International (Ocean) - Versione aggiornata nella grafica e con l'aggiunta delle squadre nazionali. Uno dei migliori giochi arcade di calcio.

Yie Ar Kung-Fu (Konami) - Numerose mosse per uno dei classici da bar.

The Never Ending Story (Ocean) - Avventura di testo e grafica molto suggestiva.
Daley Thompson's Super-

Test (Ocean) - Nuove discipline per il decatleta di colore londinese.

GIUDIZIO GLOBALE 87%

Non si capisce bene cosa c'entri *Never Ending Story* con gli altri giochi comunque la selezione è di qualità ed ogni titolo è stato riscritto per utilizzare la maggior memoria dello Spectrum più potente.

CLASSIC III

Cassetta L. 18.000. Per C16/Plus 4

Jetbrix — Molto semplice ed elementare ma pieno di bonus e di difficoltà. Un uomo volante si trova nel mezzo di una pioggia di mattoni e deve distruggere un muro.

Gulfiwing Falcon — Un gioco che assomiglia al famoso Buck Rogers. Reach for the Sky — Un aereo visto dall'alto avanza dal basso e deve colpire il maggior numero di caccia e bombardieri.

Sword of Destiny — Un plat-

form game in cui un cavaliere senza paura ed armato con una magica spada deve vendicare il defunto collega e raccogliere gli oggetti lampeggianti che gli permettono di recuperare il cuore del cavaliere.

GIUDIZIO GLOBALE 91%

Una compilation che non dovrebbe mancare nella libreria del possessore di C16.

SPORT 4

Cassetta L. 18.000. Per C64

Stap Shot — Il primo videogioco dell'Hockey su ghiaccio per Commodore 64: sintesi vocale e opzione per due giocatori.

Water Sports — Tre classici sport su acqua molto medior.

Burning Rubber — Una versione economica ma discreta del gioco da bar Bump'n Run.

Tee-up — Un golf molto povero con però la possibilità di disegnare il percorso.

GIUDIZIO GLOBALE 41%

Una compilation mediocre con l'unica eccezione per il gioco dell'autoscontro e della macchina che salta, Burning Rubber.

SPORT 4

Cassetta L. 18.000 per C16

Speed Boat Grand Prix — Una corsa fuoribordo tra le boe.

European Cup Championship — Otto squadre si affrontano per il torneo europeo di calcio. Opzione per uno e due giocatori.

Thai Boxing — Tre livelli di difficoltà ed altrettanti livelli

per questa boxe mista al karate.

Canoe Slalom — Tre livelli di difficoltà e rapide da superare.

GIUDIZIO GLOBALE 21%

Grafica e giocabilità appena sufficienti.

MSXTRA

Cassetta L. 18.000 per MSX

Blogger (Alligata) — 20 schermi da visitare per raccogliere numerose chiavi d'oro.

Disc Warrior (Alligata) — Ispirato a Tron è un gioco impegnativo con una sola vita e 26 zone da esplorare.

3D Knockout (Alligata) — Una boxe mai realizzata con il ring di traverso. Opzione per uno e due giocatori.

Superbowl (Alligata) — Un tentativo di football americano per MSX. Grafica medio-cra con gli sprite mal definiti.

GIUDIZIO GLOBALE 41%

I due platform game non sono male ma come loro ne trovate altri cento. I giochi sportivi non danno alcuna soddisfazione.

SFORBICIASTE QUESTO TAGLIANDO E CONSEGNATELO

MAI PIU' SENZA ZZAP!

*Caro Edicolante, la prego di riservarmi
una copia di ZZAP! ogni mese*

Nome _____

Indirizzo _____

_____ Telefono _____



AL VOSTRO EDICOLANTE

PROCREAZIONE MENTALE

Tra un'operazione agli occhi e una gita transatlantica per curare l'adozione del suo terzo figlio, il futuro padre Andrew Braybrook salta i corsi pre-natali e si fa venire delle idee di prima mattina...

Parte Terza

di Andrew Braybrook

Venerdì, 13 febbraio

Ancora un altro "Perché non fai...". da Gary Liddon, che voleva un campo stellare rotante invece che uno vettoriale. Questo potrebbe rendere molto più interessante il modo di controllo, dando velocità e rotazione invece di semplici velocità X e Y. Ho allargato di conseguenza il codice del campo stellare ed ora le stelle invece di ruotare attorno all'astronave si allontanano da essa. Sembra molto strano, come degli scudi antigravitazionali. Ah! Ho invertito i vettori e ho riprovato. Succede qualcosa. Chissà cosa succede se invece invertito un solo vettore? Meglio, non importa neanche quale vettore inverti, tranne che cambia la direzione di rotazione. Sfortunatamente il calcolo non è molto accurato poiché le stelle si muovono lentamente a spirale verso l'esterno e si raccolgono nell'angolo in alto a sinistra. Sono necessari calcoli più accurati. Gio nonostante

... non mi sembra che a scuola mi abbiano mai insegnato a controllare dei campi stellari mobili!

questo dimostre che ST ed io ci ricordiamo un po' di matematica di base, anch'esse non mi sembra che a scuola mi abbiano mai insegnato a controllare dei campi stellari mobili!

Lunedì 16 febbraio

Ho aumentato la precisione del sistema di rotazione stellare a 1/6536 di pixel: ora è tutto più sta-

bile, anche se c'è ancora qualche inaccuratezza. L'ho lasciato girare mentre mangiavo e quando sono ritornato lo schermo era pieno di cerchi a puntini e le stelle si erano nuovamente e tuttora lentamente portate verso l'esterno. Finiamo che il gioco stesso tende a scoraggiare lo stare fermi girando su se stessi non vedo alcun problema. Presumo che ora che lo sapete lo proverete tutti. Per fermare le cose in movimento in un'orbita ovale (ho usato sistemi di coordinate leggermente incompatibili) ho ridotto la risoluzione dei movimenti verticali su pixel alternati. Questo ha il benetico effetto collaterale di liberare 48 caratteri che erano riservati per quelle posizioni di stelle e mi consente di far girare l'intera quota di stelle mentre attraccio. In precedenza il sistema a griglia mobile usava 32 dei caratteri delle stelle.

Muovo dalla voglia di dire a tutti che ho finalmente un Amiga e che è stupendo! L'ho preso di seconda mano da Liddon (comprende un computer usato da quest'uomo?) con un'istantanea collezione di software. Ho usato il Deluxe Paint per fare prove su schermo di **Morpheus**. È molto utile per fare esperimenti di grafica.



"Bevo perché me l'ha ordinato il dottore". Ecco Andrew alla Clinica Pre-Natale, vestito per far colpo e conoscere nuovi amici.

Martedì, 17 febbraio

All'ospedale per una veloce operazione all'occhio: il servizio verrà ripreso appena potrà vedere di nuovo!

Giovedì 26 febbraio

Eccomi di ritorno dopo una settimana di convalescenza con un occhio che sembra come se l'avesse colpito Frank Bruno. Non posso stare davanti alla TV, figuriamoci davanti ad uno schermo di computer. Ho pensato allo scenario del gioco ed ho definito la struttura di gioco, anche se non del tutto. Così, ho deciso di provare a disegnare degli sprite! Nella sequenza di attracco voglio mettere all'estremità dello schermo un'enorme piattaforma di cui si veda però soltanto una parte. Sarà formata da sprite. Ho già disegnato qualcosa si emulo sull'Amiga, quindi ho cominciato a disegnare gli sprite sullo *sprite editor*. È un po' difficile vedere se combaciano così ho scritto un piccolo programma in BASIC per visualizzare come verranno. È andato bene finché non ne avevo più di otto sprite. Il mio *sprite editor* no. Considerando i problemi che il CBM BASIC ha a visualizzare anche un solo sprite, non ho molta speranza di ri-

scire a scrivere uno *sprite multiplexor* in BASIC. Ho disegnato gli sprite come meglio poteva e li ho inseriti nel gioco. Ho messo allora in posizione i blocchi mentre il gioco girava, accedendo direttamente alla posizioni degli sprite sullo schermo. Per la piattaforma ho usato in tutto 19 sprite. Non ho fatto grandi errori graficamente, anche se ci ho messo un po' a mettere a posto un particolare pixel: poi non era altro che un granello di polvere sullo schermo.

...ci ho messo un po' a mettere a posto un particolare pixel: poi non era altro che un granello di polvere sullo schermo...

Questa piattaforma di attracco può ora avere uno scheme colo-

re diverso dalle griglie mobili e continuerà a scorrere sul lato dello schermo in modo indipendente.

Venerdì, 27 febbraio

Sono andato a Peterborough per cercare di farmi dare il passaporto in fretta. C'è sotto qualcosa di losco, eh? Sono stato invitato a Chicago per eludere a lei parlare le conversioni per PC, Apple, ST e Amiga di **Uridium**. Chi sono io per rifiutarmi? Peccato comunque, volevo fare io stesso la versione per Amiga ma almeno potrei dare una mano a assicurarmi che venga fatto un lavoro di classe, megafantastico.

In treno ho messo giù delle note sullo scenario. Leggendo i vari sommari alcune teorie sono apparse chiaramente impossibili, mentre sono vanite fuori nuove idee che possono essere prese in considerazione. Ho bisogno di un metodo per mostrare due diverse fazioni di "callivi". Normalmente si usa il colore ma ho paura che qui sia impossibile poiché per accelerare il sistema di sprite ho fatto sì che ogni quadro degli sprite sia di un solo colore per volta. Poi se usassi il colore farei un dispetto a quelli che giocano su uno schermo in bianco e nero, cosa che non voglio fare.

Sì, anche pensando ad una versione a due giocatori in cui entrambi giocano simultaneamente. Questo invariabilmente si porta via un bel po' di tempo nelle CPU e complica la cosa perché in affari devo disegnare due giochi, rispettivamente per uno o due giocatori. Entrambi i giochi devono essere simili e egualmente buoni.

Lunedì, 2 marzo

Morpheus sfortunatamente deve mettersi nuovamente in lista d'attesa poiché devo preparare alcuni dischi da portare in America. Invece del codice assembler, dai grafici, versioni di sviluppo per passare di livello in livello, insomma la solita roba. Sarebbe una figuraccia arrivare lì e non avere tutto quello che li serva: non può mica tornare indietro se hai dimenticato qualcosa!

Martedì, 3 marzo

Ho cominciato a scrivere una tesi su **Uridium**, ripassandolo tutto e prendendo note su come funziona. A voi potrà sembrare facile da giocare, ma questo perché il programma fa di tutto per essere "amichevole" e consentirvi di fare quello che volete. Crudo

che un programma perda la sua magia quando irrita il giocatore perché non è completamente "trasparente". Quanta volte avete pigliato il tasto di fuoco per cominciare un'altra partita e il programma invece suona uno stupido ping o vi fa vedere la tabella dei record? In **Uridium** mai, il gioco deve sembrare vero e il giocatore non deve essere limitato dall'incapacità del programmatore. Pochi giochi assolvono a questo requisito.

Mercoledì, 4 marzo

Sono andato all'ambasciata americana a richiedere il visto.

Giovedì 5 marzo

Di nuovo a lavorare sulle tesi di

Uridium, non m'ero reso conto che c'era dentro così tanta roba. Mi laccio coinvolgere molto del gioco che sto scrivendo al presente, a dispetto di quanto abbia scritto in precedenza, quindi è molto elirico riguardare il codice, mi sembra addirittura che sia stato scritto da qualcun altro. Gli ho messo un'eternità a capire e cosa servissero alcuni passaggi. Il modo di controllo è molto complesso per poterlo fare funzionare come si deve. A qualche revisore può sembrare semplice, ma vi assicuro che le apparenze ingannano. Dovete ricordarmi la sequenza in cui ho sviluppato le varie funzioni per capire com'è che le carte cose, perché sicuramente mi faranno della

domanda, a non c'è niente di peggio di non essere in grado di spiegare il proprio lavoro.

Venerdì, 6 marzo

Ancora sulle tesi. Dovrò finirle durante la fine settimana.

Lunedì, 9 marzo - Martedì 17 marzo

A Chicago. Dovrò mettermi a lavorare eodo quando torno, altrimenti sarò sorpassato da quei programmatori senza scrupoli che stanno già copiando **Morpheus**!

Continua...



RIVENDITORI AUTORIZZATI

ABRUZZI

COSMOS 3000, via Mazzini 38 - Pescara
LP COMPUTERS, via Monte Miele 57 - Lanciano (CH)
COMPUTER CENTER, via B. Croce Galleria Sca 147 - Chieti Scalo
POLATO CARLO, via Istoria 71 - S. Salvo (CH)
ELETTRONICA TERA.MO, p.zza M. Pennesi 4 - Teramo
CIABATTONI LUIGI, via Lepanto 40 - Giulianova Ligo (TE)
VITTORIA N. & C., via S. Spaventa - Sulmona (AQ)
MICROSYSTEM, via Circ. Orientale 81 - Pratola Peligna (AQ)

CALABRIA

COQUANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

CAMPANIA

COMPUTER CLUB 2021, p.zza Monte Oliveto 8 - Napoli
COMPUTER HOUSE, via Battistello Caracciolo 95 - Napoli
ELETTRONICA SDEQNO, via Verdi 15 - Portici (NA)
ADELL MARIA CONCETTA, c.so V. Emanuele 42 - Nocera Inf. (SA)
ELECTRONIC CISA, via G. Vacca 52 - Salerno
FLIP & FLOP srl, via Appia 68 - Atripalda (AV)
ODORINO FRANCO, p.zza Lala 21 - Napoli
OPC srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO, via Murri 75/A - Bologna
VIOEOTECNICA, via Mazzini 170 - Bologna
C.A.S.E.M., p.zza Cittadella 40/41 - Piacenza
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PC)
ORSA MAGGIORE, p.zza Matteotti 20 - Modena
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara
BRICOL c/o ESP, via Cossimano 408 - Rovenna
EMPORIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
GIO PLASTIK, via S. Romano 90 - Ferrara
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia

FRIULI

MOFFERT, v.le Unità 41 - Udine
COMPUTER SHOP, via P. Preti 6 - Trieste

LAZIO

ABM Elaborazione Distribuita, via Tacito 88 - Roma
ARIQO GIOVANNI, via Magna Greca 71 - Roma
ARMONIA, primo sottopassaggio staz. Termini - Roma
COMPUTEL, via E. Roli 33 - Roma
COMPUTER SHOP, Lgo Farina 7/8 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
DRUGSTORE, via Macchiavelli 58 - Roma
GEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma
MAUNER, via Apolloni 4 - Roma
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma
MUSICOPOLI, p.le Ionia 17 - Roma
MEVI, via Marconi 5 - Viterbo

LIGURIA

A.B.M., p.zza De Ferrari 2 - Genova
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129/R - Genova
VIDEO & COMPUTERS, via Cornigliano 338/R - Genova
CEIN, via Merano 3/R - Genova Sesta Ponente
FOTO MAURO, via Canepari 103/R - Rivaletto (GE)
PUNTO COMPUTER, via A. Manzoni 45 - Sanremo (IM)
F.LLI PAGLIALUNGA, via Mazzini 4/E/19 - Rapallo (GE)

LOMBARDIA

QBC ITALIANA, via Petrella 6 - Milano
QBC ITALIANA, via G. Cantoni 7 - Milano
GIQUONI, v.le Sturzo 45 - Milano
MICRO SHOP, c.so P.ta Romana - Milano
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
TRONI GAMES, via Pascoli 50 - Milano
SHOW ROOM, via P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO, Via dei Platani 4 - Anese (MI)

QBC ITALIANA, v.le Matteotti 66 - Cinisello (MI)
QAMA OFFICE SYSTEM, via Verdi 19 - Cusano Milanese (MI)
M.B.M. INFORMATICA, c.so Roma 1/2 - Lodi (MI)
BIT '84, via Italia 4 - Monza (MI)
BIT, via Dante Alighieri - Rho (MI)
SUPERGAMES, via Corbobbio 13 - Varese
BUSTO BIT, via Giovanna 17 - Busto Arsizio (VA)
CURIONI, via Ronchetti 71 - Cavena (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia
SANDIT, via Francesco d'Assisi 5 - Bergamo
LIBRERIA LA TALPA, via Salaroli 4/C - Novara
SENNA COMPUTER SHOP, via Cacci 5 - Pavia

MARCHE

CESARI RENATO, via G. Leopardi 15 - Civitanova Marche (MC)
BIT ELETTRONICA QUALITÀ SEDAP, c.so Matteotti 28 - Jesi (AN)

MOUSE

ROSATI COMPUTER, via Martiri della Resistenza 88 - Termoli (CB)

PIEMONTE

AMERICAN'S GAME, via Sacchi 26/C - Torino
ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
COMPUTER GAMER, via Carlo Alberto 39/E - Torino
COMPUTING NEWS, via Marco Polo 40/E - Torino
MARCHISIO GIANNI, via Pollenza 6 - Torino
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
CALCOLODATTILO COMPUTER, via C. Battista 2/E - Collegno (TO)
ELLIOT COMPUTERS, p.zza Don Manzoni 32 - Verbania (NO)
L'ABACO, via Volpi 2 - Vigliana Biellese (VC)
RECORD, c.so Alfani 160/B - Asti
ROSSI COMPUTERS, via Nizza 42 - Cuneo
ASCHIERI GIANFRANCO, c.so Emanuele F. 6 - Fossano (CN)
PUNTO BIT, c.so Langhe 26/C - Alba (CN)
S.G.E. ELETTRONICA, via Bardiello 16 - Tortona (AL)

PUGLIA

DISCORAMA, c.so Cavour 99 - Bari

SARDEGNA

COMPUTER SHOP, via Oristano 12 - Cagliari

SICILIA

A ZETA, via Canfora 140 - Catania
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto - Mazara del Vallo (TP)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina

TOSCANA

TELEINFORMATICA TOSCANA, via Bronzini 36 - Firenze
ELECTRIC DREAMS, via Sette Soli 32 - Proto
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli
LC S., via Roma 10 - Terranuova Bracciolini (AR)
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto
IL GLOBO, p.zza 24 Maggio 18 - Follonica (GR)
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze
C.P.U., via Uboldi 39/R - Firenze
OFFICE DATA SERVICE, gall. Nazionale - Pistoia
BIG BYTE SHOP, p.zza Risorgimento - Arezzo

UMERIA

QBC, p.ta Sant'Angelo 23/A - Terni
STUDIO SYSTEM, via R. d'Andreotto 49/55 - Perugia
COMPUTER STUDIOS, via 4 Novembre 18/4 - Bosta Umbra (PG)

VENETO

COMPUTER POINT, via Roma 63 - Padova
CASA DEL DISCO, via Ferro 22 - Mestre (VE)
VIDEO PLAY, via G. Bonaio, 14 - Arzignano (VI)

The Ocean logo, featuring the word "ocean" in a stylized, rounded font inside a rectangular border.

martech



MASTERTRONIC



acquistate solo le originali
ARCADE, AVVENTURA, AZIONE... TUTTE QUESTE CASE
DI SOFTWARE STANNO LAVORANDO PER OFFRIRTI
PROGRAMMI SEMPRE PIÙ BELLI E ORIGINALI.

Konami

elite



ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

EPYX

MICRO PROSE



SOFT
center

Solo nei negozi autorizzati

Distribuito da MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255



NEWS

NEWS

NEWS

VECCHIE GLORIE E PARTI SECONDE

Proseguendo nella linea intrapresa con la pubblicazione di Park Patrol, la Firebird pubblicherà nella sua serie economica un bel po' di vecchi classici della Activision. Sono previsti per ora Hero, Zonji, Pitfall II, Toy Bizarre e Decathlon.

Un discorso a parte per Future Ball e Pyramids of Time che furono commercializzate solo negli Stati Uniti e che quindi in qualche modo sono delle novità.

Ma ci sono anche voci su vera novità in arrivo dalla Firebird. Una è sicura a riguarda Rev II, il seguito dell'ormai famosa simulazione di guida su auto da corsa. La seconda né confermata né smentita è su, aprite bene le orecchie, The Sentinel II.

MELBOURNE HOUSE

Wiz, il tanto atteso seguito di The Hobbit e la seconda parte della serie di The Lord of the Ring, The Shadows of Mordor sono state annunciate per giugno dalla Melbourne House.

Wiz, contiene elementi di strategia, commercio e magia e vi trascina in una storia fantastica nel misterioso dominio di Midgard e Nithelm, un paese popolato di elfi, demoni, maghi, stregoni e altre creature. Per-

tondo dal primo livello come apprendista mago dovete diventare sempre più potente fino a giungere, nel quinto livello, a mago.

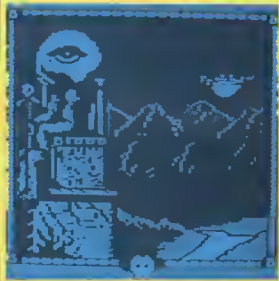
Basato su "La Qua Torri" di J.J.R. Tolkien, The Shadow of Mordor, vi porta nella Motta Terra dove potete far vivere le vostre fanterie. La struttura del gioco riprende quella di The Lord of the Ring, che è stata potenziata e include un "parser" che può riconoscere frasi inintelligenti della lunghezza di 128 caratteri e controlla un vocabolario di più di 800 parole.

HEWSON

La Hewson conferma le sue tradizioni, annunciando due nuovi "spara e fuggi" spaziali: Eagles e Zynaps. Il primo è a scorrimento orizzontale con lo schermo diviso in due parti, con opzione per uno o due giocatori. L'azione si svolge su 8 differenti livelli dal pianeta Zixon, dove dagli androidi devono essere recuperati dalla superficie o paracadutati in zone strategiche. A movimentare la missione ci pensano anormi e bellicosi

squadroni di caccia nemici, da intercettare e distruggere. C'è anche uno schermo bonus che concede un po' di riposo al giocatore.

Il secondo titolo, Zynaps, è una creazione di Dominic Robinson, colui che ha superato l'impossibile convertendo Uridium per lo Spectrum. Questa volta il giocatore deve combattere attraverso una serie di stazioni aliene, campi di asteroidi a pianelli prima di passare al conflitto finale. L'uscita di entrambi i giochi è provvisoriamente prevista per giugno...



INFOCOM

Douglas Adams ci riprova. Dopo il successo di The Hitchhikers Guide To The Galaxy lo troviamo alla parata con un grosso problema in Bureaucracy. Douglas ha cambiato casa e deve comunicare a tutti, banca compresa, il suo nuovo indirizzo. Si reca quindi, personalmente, in banca per espletare la pratica di cambio indirizzo. Dopo un po' di tempo al-

randa conto che non può più usare le sue carte di credito perché la banca l'ha invalidate...

Da qui cominciano i problemi. Catturato dalla patella della burocrazia Douglas Adams diventerà l'eroe di milioni di persone che ogni giorno in tutto il mondo si trovano nella sua condizione...

Bureaucracy sarà disponibile per Atari ST, Commodore 128, Amiga, Apple II e Macintosh.



GUERRA SOTTOMARINA

Qualche tempo fa avavamo annunciato che la Epyx stava lavorando su un nuovo simulatore sottomarino ed ora sono arrivate altre date.

Sub Marine Simulator ci riporta agli scenari della Seconda Guerra Mondiale e da qui il giocatore ha la possibilità di comandare 6 diversi tipi di sommergibili americani o U-boat tedeschi in più di 60 missioni basate su vere ricostruzioni storiche del conflitto. Si va dalla missione più semplice di caccia e

distruzione fino alla definitiva: sopravvivere per tutti i sei anni della guerra. Si dice che il simulatore era stato programmato con grande cura, per renderlo più realistico possibile. L'organizzazione interne ricorda quella di Destroyer con navigazione, sonar, radar, armi, ecc. separate. Queste caratteristiche molto funzionali al gioco lo rendono però adatto alla sola versione su disco. La US Gold ha annunciato l'uscita per il mese di maggio.

BARBARIAN

È il titolo del nuovo gioco di combattimento creato dallo stesso team che ha programmato Cauldron II. Disegnato da Steve Brown, Barbarian è a duplice cerimento: la prima parte è un duello lesa a lesa con la spada per uno o due giocatori che potete utilizzare per parlarvi o per parlarvi stile di spadeccino. Il personaggio è in grado di eseguire 16 differenti movi-

menti e c'è un'esile varietà di avversari controllati dal computer con cui misurarsi.

La seconda parte è un gioco di esplorazione e vi impegna, sfruttando le vostre capacità di combattimento, nel salvataggio delle principesse dalle manacce dello stragone Drax. Le storie non sembrano particolarmente originali, ma la principessa (al centro nelle foto), promette di rendere più interessante la questione...



NEMESIS THE WARLOCK

È la terza incarnazione elettronica di un personaggio della 2000 AD. Dopo Stronkum Dog e Judge Dredd, Nemesis the Warlock l'ente di cacciare il suo avversario di sempre, il pessimo Torquemede, nel posto più sperduto dell'universo una volta per tutte.

Armato della sua invincibile spada "Excessus" e di una pistola laser, Nemesis deve percorrere i corridoi della fortezza dei terribili Terminator (eaguali della religione di Torquemada, e difensori dell'odioso Impero di Termight). Un'immagi-

ne digitalizzata di Torquemada appare ogni volta che Nemesis penetra in un nuovo schermo, parrotti-va i Terminator morti, co-alcò l'eroe e lo trova a combattere contro i vivi e i reorti. In alcuni schermi i cadaveri diventano fondamenti per riuscire nella fuga: ammonticchiati uno sopra l'altro permettono a Nemesis di passare allo schermo successivo. Più Nemesis si avvicina alla fine del gioco più rapidamente appare il diabolico volto di Torquemada a le cosa che fanno sempre più caotiche. Il gioco verrà commercializzato a metà mese delle Marche per Spectrum, Commodore e Amstrad.

TAI PAN

Le Ocean prende il largo con Tai Pan, un gioco di commercio sulle acque del Mar delle Cina. Partendo con una piccola somma, bracciati da un insaggiatore, dovete ammassare denaro e potere per divenire un corsaro e spadroneggiare in tutti i porti.

Tutti gli aspetti della situazione sono stati previsti, dall'ammalinamento, al reclutamento forzato dell'equipaggio, alla frequentazione di casa dalle cattive reputazioni. Per giugno è annunciata l'uscita del gioco per Atari ST, che dovrebbe essere seguita da quella per C64 su disco e cassettina.

WONDER-BOY E ALTRO

Altissime dai nostri lettori, e ampiamente pubblicizzata, la conversazione per C64, Spectrum e Amstrad del videogioco della Sega sarà disponibile dalla fine del mese.

La storia è interpretata da un ragazzino alla ricerca, scopo salvataggio, dalla fidanzata. Serpenti, luochi, api, lumache (?) e pletroni assassini tentano di rendere il più breve possibile la sua avventura. Un'ascia, un angelo custode e uno skateboard, coadiuvati da una serie di oggetti raccolti

qui o là lo aiutano nella sua romantica lottica.

Per la fine di maggio e la metà di giugno è prevista l'uscita di Quartet sempre per l'Activision su licenza Sega.

Quartet uscirà per tutti i sistemi e giugno.

Una squadra di quattro buoni (tra uomini e una donna), combatte i cattivi per salvare una colonia spaziale. I membri del comando possono agire indipendentemente e il gioco è per due giocatori.



ANTEPRIMA

STIFFLIP & CO

Le vicende di un inglese all'estero negli ultimi giorni dell'Impero britannico sono il filo conduttore di un progetto che riunisce i talenti di Palace Software e Binary Vision, una nuova società formata da Rupert Bowler e Paul Norris, ex programmatori della Electronic Pencil Company, creatori della versione per 64 di *Zoids* o di *Four Protocol Stiffip And Co* è un'avventura completamente comandata da icone ispirate alle "Ripping Yern" dei fumetti e dei film degli anni Venti e Trenta, quando sull'Impero britannico il sole non tramontava mai e neppure le peggiori avversità potevano scuotere l'imperiturbabilità di un vero Englishman. Il programma è diviso in due parti indipendenti anche nel caricamento: *Infiltrate Out for the Count* e *The Final Countdown* (ogni riferimento a rochettoni scandinavi va dalla lunga chioma e purezza casuale).

La storia segue le avventure di Sebastian Stiffip e della sua combriccola: il professor Brandeath, il colonnello R.G. Barge e miss Palmyra Primibolton. Questo strano e fantasico quartetto si è offerto volontario per trovare il pessimo Conte Chamaleon, ed impedirgli di completare il Rubberfronic Ray, un'arma mortale in grado di corrompere la morale sessuale e di minare le basi del mitico Impero. Il giocatore comanda i quattro personaggi che interagiscono tra di loro nel risolvere i vari problemi posti dalla missione.

L'azione è resa attraverso un sistema di stile cinematografico attraverso una serie di fumetti. E' lo stile usato in *Redhawk*, ma bisogna dire che quelli della Binary Vision sono andati decisamente più avanti. Quando un personaggio passa da una locazione all'altra, o completa un'azione, il "fotogramma" di solito sale per lasciar spazio alla nuova immagine. Un effetto grafico certamente mai visto.

Le azioni sono comandate dalle sei icone poste sul lato sinistro dello schermo: utilizzandole il giocatore può parlare con altri personaggi, combattere, spostarsi da una locazione all'altra, interagire con un

oggetto, accedere allo schermo riassuntivo o scagliare il personaggio da controllare.

I dialoghi con altri personaggi vengono visualizzati da nuvolette con risultati molto divertenti. L'icona di interazione produce una finestra contenente una lista d'azioni. La scelta di un'azione provoca l'apertura di un'altra finestra che elenca gli oggetti e i personaggi presenti nella locazione. Il personaggio di solito esprime il suo parere sulla decisione del giocatore, e quindi un nuovo fotogramma mostra il risultato dell'azione. La fase di combattimento è molto originale. Durante tutta la missione gli scagnozzi di Chamaleon seguono i nostri quattro eroi e tendono loro delle imboscate. Se decidete di affrontarli con la sola forza del vostro pugno, appaiono tre finestre: una che indica la potenza dell'avversario, una con un mirino e un bersaglio e per finire quella della potenza del personaggio. Il mirino serve per centrare il colpo, ma la cosa può risultare un po' macchinosa, infatti il bersaglio si muove in modo casuale.

Chiaramente un bel pugno veloce e consistente è la chiave del successo, ma volendo potete anche giocare sporco usando l'opzione "colpo sotto la cintura" che però non può essere sfruttato in tutte le occasioni.

Rupert e Paul hanno cercato di catturare lo spirito di quel periodo, aggiungendo una punta di satira che risulta molto piacevole. Ci sono continue frecciate alle abitudini dei vecchi colonialisti inglesi e molte di queste sono veramente centrali, e anche lo humor del giocatore è chiamato spesso in causa per risolvere delle situazioni.

Non è difficile farsi entusiasmare da *Stiffip and Co*, anche se questo misto di avventura e arcade può non essere adatto a tutti i gusti.

La versione in nostro possesso non è definitiva ma il lavoro è ormai in dirittura d'arrivo e se i piani della Palace Software saranno rispettati non è escluso che già nel prossimo numero...



Our selection of 400 companies is based on a list of 1,000 in 1997, with 1998 sales of \$100 million or more. Companies were ranked by total revenue for 1997 and 1998.

SPEED KING konix



THE WORLD'S FIRST HIGH PERFORMANCE JOYSTICK.

L. 25.000

- * L'unico joystick **anatomico** con microswitch ad alta affidabilità.
- * Leggero e affidabile, per un gioco veloce.
- * Il joystick europeo più amato dagli americani.



PARADE

1. (10) **WORLD GAMES**
EPYX/US GOLD

ZZAPI PAGELLA 8%

2. (6) **GREEN BERT**
IMAGINE

ZZAPI PAGELLA 93%

3. (2) **COBRA**
OCEAN

ZZAPI PAGELLA 93%

4. (5) **CHAMPIONSHIP WRESTLING**
EPYX/US GOLD

ZZAPI PAGELLA 80%

5. (1) **GHOST'N'Goblins**
ELITE

ZZAPI PAGELLA 94%

6. (6) **THE SACRED ARMOUR**
DE ANTRIAD

PALACE SOFTWARE
ZZAPI PAGELLA 93%

7. (8) **SANXYON**
THALAMUS

ZZAPI PAGELLA 93%

8. (14) **FIST II**

MELBOURNE HOUSE
ZZAPI PAGELLA 39%

9. (3) **DRAGON'S LAIR II**
SOFTWARE PROJECTS

ZZAPI PAGELLA 87%

10. (9) **SUPER CYCLE**
EPYX/US GOLD

ZZAPI PAGELLA 95%

11. (15) **FIREBIRD**
FIREBIRD

ZZAPI PAGELLA 95%

12. (7) **GREMLIN**
GREMLIN GRAPHICS

ZZAPI PAGELLA 86%

13. (1) **ASH GORDON**
MASTERTRONIC

ZZAPI PAGELLA 91%

14. (1) **CAPI DRON II**
PALACE SOFTWARE

ZZAPI PAGELLA 94%

15. (1) **ELITE**
ELITE

ZZAPI PAGELLA 81%

16. (10) **CAUNTY**
US GOLD

ZZAPI PAGELLA 93%

17. (8) **INHERITANCE**
INFOGRAMS

ZZAPI PAGELLA 91%

18. **SCOOBY DOO**
ELITE

ZZAPI PAGELLA 91%

19. (10) **THE SENTINEL**
FIREBIRD

ZZAPI PAGELLA MO

20. (1) **TRAILBLAZER**
GREMLIN GRAPHICS

ZZAPI PAGELLA 93%

21. **MIKANOID**
MAGIN

ZZAPI PAGELLA 80%

22. (7) **LA DERBOAD**
US GOLD

ZZAPI PAGELLA 97%

23. **FUTURE KNIGHT**
GREMLIN GRAPHICS

ZZAPI PAGELLA 69%

24. (16) **ATYRINIAH**
ACTIVISION

ZZAPI PAGELLA 79%

25. **HOWARD THE DUCK**
ACTIVISION

ZZAPI PAGELLA 70%

26. (14) **PAPERBOY**
ELITE

ZZAPI PAGELLA 84%

27. (25) **THE GREAT ESCAPE**
OCEAN

ZZAPI PAGELLA 89%

28. (21) **SPACE HARRIER**
ELITE

ZZAPI PAGELLA 45%

29. (24) **WINTER GAMES**
US GOLD/EPYX

ZZAPI PAGELLA 94%

30. **MASTER OF THE UNIVERSE**
US GOLD

ZZAPI PAGELLA 60%

ZZAP! PARADE

Nome

Cognome

Indirizzo

.....

.....

I miei giochi preferiti:

1

2

3

4

5

Spedite Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio, 27 - 20123 Milano

6 GRANDI GIOCHI DI SUCCESSO IN UN'UNICO "6-PAK"

HOT

PAK

HOT PAK



SCOOBY DOO



FIGHTING WARRIOR



1942



ANTIRIAD



JET SET WILLY II



SPLIT PERSONALITIES



DUET

Più un gioco inedito in regalo, duet: frenetica azione per due giocatori.

6 PAK

Commodore 64
Commodore 16
Spectrum
Amstrad L. 18.000

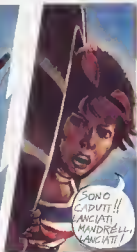
Presso tutti i rivenditori

SOFT
center

È un'esclusiva
MASTERTRONIC
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. (0332) 212255

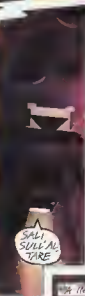
THE TERMINAL MAN







Next month: Just Desserts...



Il Coin-Op a casa tua. I Co

Tutta l'azione dei fratelli più g

SE

WONDER BOY

"Wonderboy mi ricorda Super Mario Brothers... nullo può nadare storto con Wonderboy, abilità, tempismo... e tanto sano divertimento".

"Vestito per uccidere con pannolino e casco, alla guida di un mono-pattino e armato di un'ascia di pietra, è nato Wonderboy - pronto a lottare contro i cattivi più cattivi, a saltare i burroni più profondi, a rischiare la vita ogni momento".

Arcade Action
Computer and Video Games



ARCADE SCREEN



ARCADE SCREEN



JUMP INTO THE WORK

- 'La più avvincente gara di enduro'
- 'I migliori sprite'
- 'Massima giocabilità'
- 'La migliore conversione da coin-op' Popular Computing Weekly
- '... brillante' Arcade Action, Computer and Video Games
- 'Il tuo Megagioco per Sinclair'

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE®

ENDURO

È un'esclusiva MASTERTRONIC s.a.s. - Via Ma
Tutti it

in-Op fedeli agli originali.

andi senza lasciarti al verde.

GA®



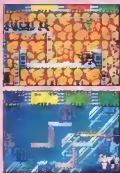
OF ENDURO RACING

QUARTET

La Colonia Spaziale "06" è stata attaccata dai pirati dello spazio. Per mettere fine a queste invasioni è stata chiamata una squadra molto speciale, si fanno chiamare "Quartet".

... estremamente avvincente, tutta da giocare!

Arcade Action
Computers and Video Games



ARCADE SCREENS



RACER™



SPECTRUM SCREENS

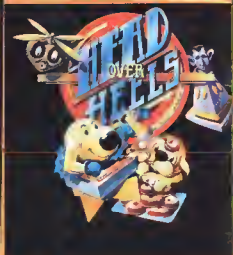
il, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/212255
ti riservati

TM & © SEGA 1986. All Rights Reserved. Activision, Inc. Authorized User
Mail order: Activision (UK) Ltd., 23 Pond Street, Hampstead, London NW3 2PN
Tel. 01 431 1101

THE ART C



Dall'autore di Shogun, James Clavell, ecco TAI-PAN, un bellissimo gioco di azione con una grafica strabiliante. TAI-PAN è l'incredibile storia di un uomo e di un'isola. Diventa Dirk Struan — un pirata, un contrabbandiere, un manipolatore di uomini. Entra in un mondo di sangue, peccato, tradimenti, cospirazione e assassinio — un gioco che non ti lascia più.



Autori di Batman, Jon Riegan e Bernie Drummond presentano HEAD OVER HEELS. Hallo! Il mio nome è Mr Head. Qualcuno pensa che io sia quello con il cervello, ma non penso che il mio amico pedone sarebbe d'accordo. Sono un ottimo tiratore ma senza il mio compagno Mr. Heels non andrei proprio da nessuna parte. Posso saltare come una pulce e anche planare, insieme, se mai riusciamo ad incontrarci siamo una coppia molto affiatata, e questo è il solo modo per avere la meglio sull'imperatore Blacktooth.



IS PLAYING T

Per tutti i tipi di computer



MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini,

OF GAMES



Calido caldo dalla Nintendo ecco «MARIO BROS» per il tuo home computer. Mario e Luigi sono veramente pestiferi. Falli sgozzare dai tubi, ma attento a come camminano, questi pavimenti sono molto scivolosi. Gioca in gruppo, oppure uno contro l'altro, ma comunque il divertimento è assicurato!



Numero 5 è vivo! Una possibilità su un milione eppure il robot ha una sua coscienza. Ora, gli scienziati che lo hanno messo assieme vogliono farlo a pezzi per vedere dove hanno sbagliato. Il Presidente della Nova Robotics vuole catturarlo prima che le armi che si porta addosso possano uccidere milioni di civili. Tu sei Numero 5... Tu sei vivo e vuoi rimanere tale!



THE WINNERS!



Cassetta Lit. 18.000 - Disco Lit. 25.000

Novità

U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europa



LEADERBOARD EXECUTIVE
CBM64/CBM128



TAG TEAM WRESTLING
CBM64/CBM128



TENTH FRAME
Amstrad/CBM64/CBM128/
Spectrum



METROCROSS
Amstrad/C-64/C-128/
Spectrum

U.S. Gold (Italia), Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Varese).
Tel: (0332) 212255.